

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6039722号
(P6039722)

(45) 発行日 平成28年12月7日(2016. 12. 7)

(24) 登録日 平成28年11月11日(2016. 11. 11)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 3 4
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 2 (全 168 頁)

(21) 出願番号	特願2015-57385 (P2015-57385)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年3月20日(2015. 3. 20)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2013-79261 (P2013-79261) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成20年2月20日(2008. 2. 20)	(74) 代理人	100103090
(65) 公開番号	特開2015-110130 (P2015-110130A)		弁理士 岩壁 冬樹
(43) 公開日	平成27年6月18日(2015. 6. 18)	(74) 代理人	100124501
審査請求日	平成27年3月20日(2015. 3. 20)		弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	中島 和俊
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	小河 俊弥

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技媒体が入賞可能な開放状態と、遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する可変入賞装置と、

少なくとも、異常に関する第1事象が発生したことおよび第2事象が発生したことを含む信号出力条件が成立したことにもとづいて、外部出力信号を出力するための外部出力手段と、

前記可変入賞装置内の所定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて価値を付与する価値付与手段とを備え、

前記外部出力手段は、

前記第1事象が発生したときと前記第2事象が発生したときとで、当該遊技機に設けられた共通の出力端子から前記外部出力信号を出力可能であるとともに、

前記外部出力信号を出力しているときに新たに信号出力条件が成立した場合には、前記外部出力信号の出力が終了するタイミングを遅らせる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持することが可能な記憶手段と、

電源電圧の低下にもとづいて、少なくとも復旧の際に用いられるデータを前記記憶手段に記憶させる電力供給停止時処理を実行する電力供給停止時処理実行手段と、

電力供給が開始されたときに、前記記憶手段に記憶されたデータにもとづいて制御状態を、前記記憶手段の記憶内容に対応した、電力供給が停止する前の状態に復旧させる復旧処理を実行可能な復旧処理実行手段と、

電力供給が開始されたときに、前記記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化処理実行手段と、

前記初期化処理が実行されたことを示す初期化報知を実行する初期化報知実行手段と、前記初期化報知を実行しているときに異常報知を制限する異常報知制限手段とを備えた請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の遊技球が景品（賞球）として遊技者に払い出されるものがある。さらに、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様（特定表示結果）が導出表示された場合に、大当たり遊技状態（特定遊技状態）に移行させる遊技機がある。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口（入賞領域の一つ）が所定回数（例えば16回）開放して打球が入賞しやすい特定遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドという。

20

【0003】

また、遊技機として、所定の条件が成立すると遊技球が入賞不可能な閉鎖状態から遊技球が入賞可能な開放状態となる動作を行う可変入賞球装置を備え、可変入賞球装置に設けられている特定領域（「V入賞領域」ともいう。）に遊技球が進入したこと（「V入賞」ともいう。）にもとづいて遊技状態を特定遊技状態に移行させるように構成された遊技機がある。特定遊技状態では、一般に可動部材を備えた役物が所定回数（例えば16回）開放状態に制御され、遊技球が役物内に進入し役物内に設けられている経路部材を通過した後に入賞領域に入賞すると賞球が払い出される。そして、所定の終了条件が成立すると、可動部材が閉鎖される。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2006-136708号公報

【特許文献2】特開2000-271286号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明は、外部装置に情報を出力するための機構の部品数の増加や配線作業の複雑化を防ぐことができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体が入賞可能な開放状態と、遊技媒体が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置（役物）20）と、少なくとも、異常に関する第1事象が発生したことおよび第2事象が発生したことを含む信号出力条件が成立したことにもとづいて、外部出力信

50

号を出力するための外部出力手段と、可変入賞装置内の所定領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて価値を付与する価値付与手段とを備え、外部出力手段は、第1事象が発生したときと第2事象が発生したときとで、当該遊技機に設けられた共通の出力端子から外部出力信号を出力可能であるとともに、外部出力信号を出力しているときに新たに信号出力条件が成立した場合には、外部出力信号の出力が終了するタイミングを遅らせることを特徴とする。

また、電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持することが可能な記憶手段と、電源電圧の低下にもとづいて、少なくとも復旧の際に用いられるデータを記憶手段に記憶させる電力供給停止時処理を実行する電力供給停止時処理実行手段と、電力供給が開始されたときに、記憶手段に記憶されたデータにもとづいて制御状態を、記憶手段の記憶内容に対応した、電力供給が停止する前の状態に復旧させる復旧処理を実行可能な復旧処理実行手段と、電力供給が開始されたときに、記憶手段の記憶内容を初期化する初期化処理を実行可能な初期化処理実行手段と、初期化処理が実行されたことを示す初期化報知を実行する初期化報知実行手段と、初期化報知を実行しているときに異常報知を制限する異常報知制限手段とを備えるように構成されていてもよい。

【発明の効果】

【0009】

請求項1に記載された遊技機では、外部装置に情報を出力するための機構の部品数の増加や配線作業の複雑化を防ぐことができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】可変入賞球装置を右斜め上方から見た斜視図である。

【図3】可変入賞球装置の開放扉の開閉機構部と、可動部材および装飾部材の可動機構部との構造部分を正面方向から見た正面図である。

【図4】可変入賞球装置の開放扉の開閉機構部と、可動部材および装飾部材の可動機構部との構造部分を右斜め上方から見た斜視図である。

【図5】開放扉を開放状態とした場合の開閉機構部および可動機構部を正面から見た正面図である。

【図6】開放扉を開放状態とした場合の開閉機構部および可動機構部を右斜め上方から見た斜視図である。

【図7】ナット状部材が最も下方に移動した場合の開閉機構部および可動機構部を正面から見た正面図である。

【図8】ナット状部材が最も下方に移動した場合の開閉機構部および可動機構部を右斜め上方から見た斜視図である。

【図9】可変入賞球装置内に設けられた第1経路を示す説明図である。

【図10】第1進入口に進入して第1経路から導かれた遊技球を貯留する状態を示す説明図である。

【図11】第1貯留部に貯留された遊技球の貯留状態を解除した状態を示す説明図である。

【図12】可変入賞球装置内に設けられた第2経路を示す説明図である。

【図13】可変入賞球装置内に設けられた第2経路を示す説明図である。

【図14】回転体上面に落下した後の遊技球の動きを示す説明図である。

【図15】特定開口が正面側に位置するタイミング、および特定開口が正面側と対向する側に位置するタイミング以外のタイミングで、遊技球が回転体の上面に落下したときの遊技球の動きを示す説明図である。

【図16】遊技機の遊技の進み方の一例を示す説明図である。

【図17】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【図18】中継基板、演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 9】 情報端子盤の構成例を示すブロック図である。
- 【図 2 0】 遊技制御手段における出力ポートの割り当ての例を示す説明図である。
- 【図 2 1】 遊技制御手段における出力ポートの割り当ての例を示す説明図である。
- 【図 2 2】 遊技制御手段における入力ポートのビット割り当ての例を示す説明図である。
- 【図 2 3】 情報端子盤の内部構成を示す回路図である。
- 【図 2 4】 大入賞口の近傍に設置された開放検出センサが、大入賞口が開放されたことを検出する構成を示す説明図である。
- 【図 2 5】 メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】 タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】 各乱数を示す説明図である。 10
- 【図 2 8】 特別図柄の停止図柄と判定値との関係の一例を示す説明図である。
- 【図 2 9】 普通図柄の停止図柄と判定値との関係の一例を示す説明図である。
- 【図 3 0】 特別図柄の変動パターンと判定値との関係の一例を示す説明図である。
- 【図 3 1】 普通図柄の変動パターンと判定値との関係の一例を示す説明図である。
- 【図 3 2】 特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】 演出制御コマンドの信号線を示す説明図である。
- 【図 3 4】 演出制御コマンドを構成する 8 ビットの制御信号と I N T 信号との関係を示すタイミング図である。
- 【図 3 5】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 3 6】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。 20
- 【図 3 7】 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】 始動動作状態に関するデータが設定されているテーブルを示す説明図である。
- 【図 4 4】 役物開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】 役物開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】 役物開放中処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 4 7】 役物開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】 回転体制御を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】 可動部材制御を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 役物閉鎖後処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】 初期位置設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】 はずれ演出中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】 大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】 大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】 大入賞口閉鎖後処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 5 7】 普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】 異常報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】 異常報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】 異常報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】 情報出力処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】 情報出力処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】 情報出力処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】 情報出力処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】 情報出力処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】 情報出力処理を示すフローチャートである。 50

【図67】演出制御用マイクロコンピュータが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図68】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図69】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図70】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図71】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図72】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図73】コマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図74】デモ表示制御処理を示すフローチャートである。

【図75】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

10

【図76】演出表示装置を用いた演出で用いられるプロセステーブルを示す説明図である。

【図77】プロセステーブルの構成例を示す説明図である。

【図78】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。

【図79】飾り図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図80】第1飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図81】第2飾り図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図82】装飾部材制御を示すフローチャートである。

【図83】装飾部材初期位置制御処理を示すフローチャートである。

【図84】第1飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

20

【図85】第2飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図86】大当たり表示処理を示すフローチャートである。

【図87】普図当たり表示処理を示すフローチャートである。

【図88】役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図89】役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図90】はずれ演出処理を示すフローチャートである。

【図91】大当たり遊技中処理を示すフローチャートである。

【図92】大当たり後演出処理を示すフローチャートである。

【図93】グレードフラグ変更テーブルを示す説明図である。

【図94】図93に示すテーブルにもとづくグレードフラグの値の遷移に応じて変更される背景画像の例を示す説明図である。

30

【図95】報知制御処理を示すフローチャートである。

【図96】報知制御処理を示すフローチャートである。

【図97】可変入賞球装置への遊技球の進入および排出のタイミングと可動部材の可動タイミングとを示す説明図である。

【図98】可変入賞球装置への遊技球の進入および排出のタイミングと可動部材の可動タイミングとを示す説明図である。

【図99】可変入賞球装置への遊技球の進入および排出のタイミングと可動部材の可動タイミングとを示す説明図である。

【図100】可変入賞球装置への遊技球の進入および排出のタイミングと可動部材の可動タイミングとを示す説明図である。

40

【図101】演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。

【図102】演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。

【図103】演出の変化の態様を示す説明図である。

【図104】演出の変化の態様を示す説明図である。

【図105】演出の変化の態様を示す説明図である。

【図106】演出の変化の態様を示す説明図である。

【図107】演出の変化の態様を示す説明図である。

【図108】演出の変化の態様を示す説明図である。

【図109】連続演出の態様を示す説明図である。

50

【図 1 1 0】直前に実行していた演出に応じて演出を選択する場合の役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】直前に実行していた演出に応じて演出を選択する場合の役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】演出ステージに応じて演出を変化させるか否かを決定する場合の第 1 飾り図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】演出ステージに応じて演出を変化させるか否かを決定する場合の役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】演出ステージに応じて演出を変化させるか否かを決定する場合の役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 1 5】第 2 の実施の形態におけるコマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】第 2 の実施の形態における演出表示装置を用いた演出で用いられるプロセステーブルを示す説明図である。

【図 1 1 7】第 2 の実施の形態における役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】第 2 の実施の形態における役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】第 2 の実施の形態における大当り遊技中処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0】第 2 の実施の形態における演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。

20

【図 1 2 1】第 2 の実施の形態における演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 2 2】第 2 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 2 3】第 2 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 2 4】第 2 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 2 5】第 2 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 2 6】第 2 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 2 7】第 3 の実施の形態における演出表示装置を用いた演出で用いられるプロセステーブルを示す説明図である。

30

【図 1 2 8】第 3 の実施の形態における役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】第 3 の実施の形態における役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】第 3 の実施の形態における役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】第 3 の実施の形態における大当り遊技中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】第 3 の実施の形態における演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 3 3】第 3 の実施の形態における演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。

40

【図 1 3 4】第 3 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 3 5】第 3 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 3 6】第 3 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 3 7】第 3 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 3 8】第 3 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 3 9】第 4 の実施の形態における役物開放中処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 0】第 4 の実施の形態における演出表示装置を用いた演出で用いられるプロセステーブルを示す説明図である。

【図 1 4 1】第 4 の実施の形態における役物制御中演出処理を示すフローチャートである

50

。
【図 1 4 2】第 4 の実施の形態における役物制御中演出処理を示すフローチャートである

。
【図 1 4 3】第 4 の実施の形態における大当り遊技中処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4】第 4 の実施の形態における演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 4 5】第 4 の実施の形態における演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 4 6】第 4 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 4 7】第 4 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

10

【図 1 4 8】第 4 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 4 9】第 4 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 5 0】第 4 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。

【図 1 5 1】演出ステージに応じて演出を変化させる場合のプロセステーブルを示す説明図である。

【図 1 5 2】演出ステージに応じて演出を変化させる場合の役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 3】演出ステージに応じて演出を変化させる場合の役物制御中演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】演出ステージに応じて演出を変化させる場合の大当り遊技中処理を示すフローチャートである。

20

【発明を実施するための形態】

【0011】

実施の形態 1.

以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機の全体の構成について説明する。図 1 は、パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【0012】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 と、打球発射装置が遊技球を発射する速さ（すなわち、遊技球を弾くばねの強さ）を調整する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 とが設けられている。

30

【0013】

遊技者は、操作ノブ 5 を回転させることにより、打球発射装置から発射される遊技球の勢いを調整することができる。具体的には、操作ノブ 5 を右に回転させていくことにより、打球発射装置から発射される遊技球の速さが徐々に増していき、所定の速さを越えたと、発射された遊技球は打球レールを通過して上方より遊技領域 7 の左側領域に入る。さらに操作ノブ 5 を右に回転させていくと、発射された遊技球は上方より遊技領域 7 の右側領域に入る。よって、操作ノブ 5 を右に回転させた状態で回転量を変化させることで、打球発射装置から発射される遊技球の勢いを調整することができ、遊技球を打ち込む領域を調整することができる。

40

【0014】

ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には誘導レールで区画された遊技領域 7 が形成されている。

【0015】

遊技領域 7 のほぼ中央には、特別可変入賞装置 20 が配置されている。また、特別可変入賞装置 20 の下方には、特図始動入賞口 13 が設けられている。特図始動入賞口 13 に入った入賞球は特図始動口スイッチ 13 a によって検出され、遊技盤 6 の背面に導かれる

50

。さらに、特図始動入賞口 1 3 の下方には、普通可変入賞球装置 1 5 によって構成される役物始動入賞口 1 4 が設けられている。役物始動入賞口 1 4 に入った入賞球は役物始動口スイッチ 1 4 a によって検出され、遊技盤 6 の背面に導かれる。普通可変入賞球装置 1 5 は、所定条件が成立したときにソレノイド 1 5 a によって開放状態とされる。この実施の形態では、後述するように、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったときに、普通可変入賞球装置 1 5 が所定時間開放状態とされる。普通可変入賞球装置 1 5 が開放状態になることによって、遊技球が役物始動入賞口 1 4 に入賞可能になり、遊技者にとって有利な状態になる。また、普通可変入賞球装置 1 5 が閉鎖状態になっている状態では、遊技球は役物始動入賞口 1 4 に入賞しない。なお、普通可変入賞球装置 1 5 が閉鎖状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

10

【0016】

特別可変入賞装置 2 0 内の右下方には、識別情報としての特別図柄を可変表示する可変表示装置としての特別図柄表示器 8 が設けられている。この実施の形態では、特別図柄表示器 8 は、0～9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば 7 セグメント L E D）で実現されている。すなわち、特別図柄表示器 8 は、0～9 の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

【0017】

特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である始動条件が成立（例えば、打球が特図始動入賞口 1 3 に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、特別図柄の可変表示が実行されていない状態であって、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が入ったことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を停止表示させることである。

20

【0018】

なお、小型の表示器は、方形状に形成されている。また、特別図柄表示器 8 は、それぞれ、例えば、00～99 の数字（または、2 桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0019】

特別図柄表示器 8 の下方には、特図始動入賞口 1 3 に入った有効入賞球数すなわち保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する 4 つの表示器からなる特別図柄保留記憶表示器 1 8 が設けられている。特別図柄保留記憶表示器 1 8 は、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、特別図柄表示器 8 での可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

30

【0020】

遊技球が役物始動入賞口 1 4 に入賞し役物始動口スイッチ 1 4 a によって検出された場合には、特別可変入賞装置 2 0 が所定の回数開閉制御される。開閉制御によって、特別可変入賞装置 2 0 の上方に設けられた開放扉 7 6 A、7 6 B が連動して開放状態となることによって、特別可変入賞装置 2 0 は開放状態になり、開放扉 7 6 A、7 6 B が連動して閉鎖状態に戻ることによって特別可変入賞装置 2 0 は閉鎖状態になる。このように役物始動口スイッチ 1 4 a の入賞検出に応じて特別可変入賞装置 2 0 が開放動作を行う状態を始動動作状態という。なお、この実施の形態では、特別可変入賞装置 2 0 を、役物ということがある。また、遊技盤 6 には種々の役物が設けられているが、以下、役物という場合には、特別可変入賞装置 2 0 を意味する。

40

【0021】

特別可変入賞装置 2 0 の内部における背面側には、演出表示を行う L C D などによる演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 は、識別情報としての飾り図柄を可変表示（変動表示）する。この実施の形態では、演出表示装置 9 には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの可変表示部（図柄表示エリア）がある。

50

【0022】

特別図柄表示器8の上方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。特別可変入賞装置20の左方に設けられているゲート32を遊技球が通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10において普通図柄（この例では、緑色と赤色とに交互に点灯を繰り返す6つのLED）の可変表示が開始される。この実施の形態では、縦方向に並ぶ6つのLEDが緑色に点灯した状態と赤色に点灯した状態とに交互に変化することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に6つのLEDが緑色に点灯した状態で停止すれば当たりとなる。当りの場合には、普通可変入賞球装置15が所定時間だけ開状態になる（すなわち、役物始動入賞口14が開放状態となり入賞可能な状態となる）。普通図柄表示器10の左上方（演出表示装置9の右下方）には、ゲート32を通過した通過球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄始動記憶表示器41が設けられている。ゲート32の通過がある毎に、普通図柄始動記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。

10

【0023】

特別可変入賞装置20の下方には、特定遊技状態（大当たり遊技状態）においてソレノイド21によって開閉板16が開状態にされる大入賞口が設けられている。開閉板16は、大入賞口を開閉する手段である。大入賞口に入った入賞球はカウントスイッチ23で検出される。

【0024】

20

また、大入賞口の左上方には入賞口（普通入賞口）38が設けられ、さらに入賞口38の左上方には入賞口（普通入賞口）39が設けられている。遊技球の入賞口38、39に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ38a、39aによって検出される。入賞口38、39は、遊技媒体を受け入れて入賞を許容する領域として遊技盤6に設けられる入賞領域を構成している。なお、特図始動入賞口13および役物始動入賞口14も、遊技媒体を受け入れて入賞を許容する入賞領域を構成し、大入賞口の内部にも入賞領域が設けられている。入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の遊技球が景品（賞球）として遊技者に払い出される。

【0025】

遊技領域7の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ランプが設けられ、下部には、入賞しなかった遊技球を回収するアウト口26がある。

30

【0026】

また、遊技領域7の外側の左右上部には、効果音を発する2つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cが設けられている。さらに、遊技領域7における各構造物（特別可変入賞装置20等）の周囲には装飾LEDが設置されている。天枠ランプ28a、左枠ランプ28bおよび右枠ランプ28cおよび装飾用LEDは、遊技機に設けられている装飾発光体の一例である。

【0027】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニットが、パチンコ遊技機1に隣接して設置される（図示せず）。

40

【0028】

打球発射装置から発射された遊技球は、打球レールを通過して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を落下する。打球がゲート32を通過してゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10において普通図柄が可変表示を始める。図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、普通図柄表示器10での普通図柄の可変表示の保留記憶である始動入賞記憶数が上限数でない場合には、始動入賞記憶数を1増やす。すなわち、普通図柄始動記憶表示器41における点灯するLEDを1増やす。普通図柄表示器10に表示された停止図柄が予め決められた表示結果（当り図柄）であった場合に、普通可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になり、打球が、役物始動入賞口14に進入可能に

50

なる。そして、打球発射装置から発射された打球が役物始動入賞口 1 4 に入り役物始動口スイッチ 1 4 a で検出されると、上述したように、特別可変入賞装置 2 0 が所定の回数開閉制御される。

【0029】

一方、打球発射装置から発射された打球が特図始動入賞口 1 3 に入り特図始動口スイッチ 1 3 a で検出されると、図柄の可変表示を開始できる状態であれば、特別図柄表示器 8 において特別図柄が可変表示を始める。図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、特別図柄表示器 8 での特別図柄の可変表示の保留記憶である始動入賞記憶数が上限数でない場合には、始動入賞記憶数を 1 増やす。すなわち、特別図柄始動記憶表示器 1 8 a における点灯する LED を 1 増やす。

10

【0030】

特別図柄表示器 8 における特別図柄（「0」～「9」）の可変表示は、所定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄が大当たり図柄（特定表示結果：具体的には、例えば「0」以外の「1」～「9」の図柄）であると、大当たり遊技状態のうちの第 1 大当たり遊技状態（始動動作状態を経ずに開始される大当たり遊技状態。）に移行する。また、始動動作状態において、特別可変入賞装置 2 0 の内部に設けられている特定領域に遊技球が入賞すると、第 2 大当たり遊技状態（始動動作状態を経た後に開始される大当たり遊技状態）に移行する。なお、以下、始動動作状態を経ずに特別図柄の変動表示結果が大当たり図柄となったことにもとづいて大当たりとなることを第 1 大当たりともいい、始動動作状態において特定領域に遊技球が入賞したことにもとづいて大当たりとなることを第 2 大当たりともいう。

20

【0031】

次に、特別可変入賞装置 2 0 について、図 2 ～ 図 1 5 を参照して説明する。図 2 は、特別可変入賞装置 2 0 を右斜め上方から見た斜視図である。図 2 に示すように、特別可変入賞装置（役物） 2 0 内の上方には、第 1 開放扉 7 6 A および第 2 開放扉 7 6 B の 2 つの開放扉が設けられている。また、特別可変入賞装置 2 0 内の上方には、遊技球が進入する第 1 進入口 7 1 および第 2 進入口 7 2（図 2 において図示せず）の 2 つの進入口が設けられている。この実施の形態では、第 1 開放扉 7 6 A が閉鎖状態である場合には、第 1 開放扉 7 6 A によって第 1 進入口 7 1 が覆われた状態となり、第 1 進入口 7 1 に遊技球は進入不可能である。また、第 2 開放扉 7 6 B が閉鎖状態である場合には、第 2 開放扉 7 6 B によって第 2 進入口 7 2 が覆われた状態となり、第 2 進入口 7 2 に遊技球は進入不可能である。また、この実施の形態では、第 1 開放扉 7 6 A が開放状態となることによって第 1 進入口 7 1 が開放状態となり、遊技球が第 1 進入口 7 1 に進入可能な状態となる。また、第 2 開放扉 7 6 B が開放状態となることによって第 2 進入口 7 2 が開放状態となり、遊技球が第 2 進入口 7 2 に進入可能な状態となる。

30

【0032】

なお、第 1 開放扉 7 6 A および第 2 開放扉 7 6 B は閉鎖状態において第 1 進入口 7 1 および第 2 進入口 7 2 をそれぞれ完全に覆った状態となるのではなく、一部を覆った状態となるようにしてもよい。そのようにすることによって、第 1 開放扉 7 6 A および第 2 開放扉 7 6 B が閉鎖状態である場合には、第 1 開放扉 7 6 A および第 2 開放扉 7 6 B が開放状態であるときと比較して、遊技球が第 1 進入口 7 1 および第 2 進入口 7 2 にそれぞれ進入しにくくするようにしてもよい。また、第 1 開放扉 7 6 A および第 2 開放扉 7 6 B が開放状態である場合には、第 1 開放扉 7 6 A および第 2 開放扉 7 6 B が閉鎖状態であるときと比較して、遊技球が第 1 進入口 7 1 および第 2 進入口 7 2 にそれぞれ進入しやすくするようにしてもよい。

40

【0033】

また、この実施の形態では、第 1 開放扉 7 6 A および第 2 開放扉 7 6 B は、1 つの部品として一体形成されている。したがって、第 1 開放扉 7 6 A および第 2 開放扉 7 6 B とは、連動して同じタイミングで開放状態に制御され、同じタイミングで閉鎖状態に制御される。

【0034】

50

また、特別可変入賞装置 20 内において、開放扉 76 A, 76 B の下方には、所定の装飾が施されるとともに可動可能な装飾部材 78 が設けられている。また、特別可変入賞装置 20 内において、装飾部材 78 の背面側には、装飾部材 78 と連動して可動する可動部材 77 (図 2 において図示せず) が設けられている。図 2 に示すように、この実施の形態では、装飾部材 78 は、剣を模した形状に形成され、剣に応じた色彩などの装飾が施されている。また、装飾部材 78 は、特別可変入賞装置 20 内にて遊技球が通過する領域よりも前面側に配置されており、特別可変入賞装置 20 内に進入した遊技球の挙動に影響を与えないように配置されている。また、可動部材 77 は、装飾部材 78 の背面側に配置されるとともに、透明または略透明な合成樹脂を用いて形成され、遊技機の正面から見ると(すなわち、遊技者からみると)、装飾部材 78 に覆われて視認できない(または、視認しにくい)。

10

【0035】

また、特別可変入賞装置 20 内の下方には、回転駆動可能な回転体 86 が設けられている。回転体 86 には、遊技球を特定入賞口(V入賞口)に導く開口 66 が上面に設けられており、回転体 86 上に落下した遊技球が回転体 86 の上面に設けられた開口 66 に進入することによって特定入賞口に入賞可能に構成されている。また、回転体 86 には、側面にも遊技球を特定入賞口に導く開口 66 b が設けられており、遊技球が開口 66 b に進入することによっても特定入賞口に入賞可能に構成されている。以下、特定入賞口に導く開口 66 を特定開口といい、特定入賞口に導く側面側の開口 66 b を特定側面側開口ともいう。

20

【0036】

開放扉 76 A, 76 B の開閉動作と、可動部材 77 および装飾部材 78 の可動動作について説明する。図 3 は、特別可変入賞装置 20 の開放扉 76 A, 76 B の開閉機構部と、可動部材 77 および装飾部材 78 の可動機構部との構造部分を正面方向から見た正面図である。また、図 4 は、特別可変入賞装置 20 の開放扉 76 A, 76 B の開閉機構部と、可動部材 77 および装飾部材 78 の可動機構部との構造部分を右斜め上方から見た斜視図である。

【0037】

図 3 および図 4 に示すように、第 1 開放扉 76 A および第 2 開放扉 76 B は、それぞれ略板形状に形成されている。また、開放扉 76 A, 76 B は、連結部 76 C を介して一体形成されている。具体的には、開放扉 76 A, 76 B は、あらかじめ合成樹脂材料などを用いて成形することによって一体形成されている。なお、各開放扉 76 A, 76 B および連結部 76 C を別々の部品として作製し組み立てることによって、開放扉 76 A, 76 B を一体形成してもよい。また、開放扉 76 A, 76 B の背面側には、開放扉 76 A, 76 B を開閉するための開放ソレノイド 75 が配置されている。開放扉 76 A, 76 B は、開放ソレノイド 75 が駆動された状態となることによって、連動して開放状態に制御される。また、開放扉 76 A, 76 B は、開放ソレノイド 75 の駆動が停止された状態となることによって、連動して閉鎖状態に制御される。図 3 および図 4 に示す例では、開放扉 76 A, 76 B が閉鎖状態に制御されている状態が示されている。図 3 および図 4 に示すように、開放扉 76 A, 76 B が閉鎖状態である場合には、開放扉 76 A, 76 B によって第 1 進入口 71 および第 2 進入口 72 が閉鎖された状態となり、第 1 進入口 71 および第 2 進入口 72 への遊技球の進入が不可能な状態となっている。

30

40

【0038】

図 5 は、開放扉 76 A, 76 B を開放状態とした場合の開閉機構部および可動機構部を正面から見た正面図である。また、図 6 は、開放扉 76 A, 76 B を開放状態とした場合の開閉機構部および可動機構部を右斜め上方から見た斜視図である。図 5 および図 6 に示すように、開放ソレノイド 75 が駆動された状態とすることによって、開放扉 76 A, 76 B は、開放扉 76 A, 76 B の下方を軸(回転軸)として反時計方向に回転駆動し、連動して開放状態となる。この実施の形態では、開放扉 76 A, 76 B の回転軸に駆動部品(図 5 および図 6 において図示せず)が接続されている。そして、遊技制御用マイクロコ

50

ンピュータ５６０（具体的には、ＣＰＵ５６）によって開放ソレノイド７５が駆動されると、開放ソレノイド７５によって駆動部品が駆動され、回転軸を軸として反時計方向に開放扉７６Ａ、７６Ｂが回転駆動されることによって、開放扉７６Ａ、７６Ｂが連動して開放状態となる。なお、この実施の形態では、開放扉７６Ａ、７６Ｂが時計方向または反時計方向に回転駆動すると表現するが、具体的には、遊技機の正面方向から見て（すなわち、遊技中の遊技者から見て）時計方向または反時計方向に回転駆動することをいう。また、開放扉７６Ａ、７６Ｂが開放状態となることによって、第１進入口７１および第２進入口７２への遊技球の経路が形成された状態となり、第１進入口７１および第２進入口７２に遊技球が進入可能な状態となる。また、図５および図６に示すように、少なくとも一体形成された第１開放扉７６Ａおよび第２開放扉７６Ｂは、それぞれ開放状態において上面側に位置する平面状の面部７６ａ、７６ｂを有し、各面部７６ａ、７６ｂは、少なくとも遊技球１個分が通過可能な幅に形成されている。また、各面部７６ａ、７６ｂは開放状態で上方に対向するとともに第１開放扉７６Ａおよび第２開放扉７６Ｂの下方に位置して遊技球を第１進入口７１および第２進入口７２に導くことが可能となる。

10

【００３９】

なお、第２開放扉７６Ｂは、第１開放扉７６Ａと比較して小さい。各開放扉７６Ａ、７６Ｂは開放状態において遊技球を各進入口７１、７２に導くための受け皿の役目を果たするのであるが、第２開放扉７６Ｂは第１開放扉７６Ａと比較して小さいのであるから、第２進入口７２は、第１進入口７１と比較して遊技球の受け皿が小さいことになり、第１進入口７１よりも進入しにくい。

20

【００４０】

なお、図５および図６に示すように、各開放扉７６Ａ、７６Ｂは、開放状態において、斜め上方に突き出た状態に制御される。そのように制御することによって、開放状態において開放扉７６Ａ、７６Ｂの受皿となる面に落下した遊技球を開閉扉７６Ａ、７６Ｂの斜面を通して各進入口７１、７２に導かれやすくする。

【００４１】

また、図３および図４に示すように、特別可変入賞装置２０内の左方には、表面が螺旋状に溝が形成された２つのボルト状部材７７Ａ、７８Ａが配置されている。このうちボルト状部材７７Ａには、内面が螺旋状に溝が形成されたナット状部材７７Ｃが嵌め込まれており、さらにナット状部材７７Ｃは可動部材７７に連結されている。また、ボルト状部材７８Ａには、内面が螺旋状に溝が形成されたナット状部材７８Ｃが嵌め込まれており、さらにナット状部材７８Ｃは装飾部材７８に連結されている。なお、ナット状部材７７Ｃ、７８Ｃは、それぞれボルト状部材７７Ａ、７８Ａに形成された溝とかみ合うように、内面に螺旋状に溝が形成されている。また、図３に示す例では、ナット状部材７７Ｃは、ナット状部材７８Ｃの背面側に位置している。

30

【００４２】

また、ボルト状部材７７Ａ、７８Ａの下方には、可動部材７７を可動するための可動部材駆動モータ７７Ｂと、装飾部材７８を可動するための装飾部材駆動モータ７８Ｂとが配置されている。この実施の形態では、可動部材駆動モータ７７Ｂを駆動することによってボルト状部材７７Ａが回転駆動される。また、ナット状部材７７Ｃは、ボルト状部材７７Ａの回転駆動にしたがって、ボルト状部材７７Ａの表面に形成された溝とナット状部材７７Ｃの内面に形成された溝とが摺動することによって、ボルト状部材７７Ａに沿って上方または下方に移動する。すると、ナット状部材７７Ｃに連結された可動部材７７は、ナット状部材７７Ｃの移動にしたがって可動する。また、この実施の形態では、装飾部材駆動モータ７８Ｂを駆動することによってボルト状部材７８Ａが回転駆動される。また、ナット状部材７８Ｃは、ボルト状部材７８Ａの回転駆動にしたがって、ボルト状部材７８Ａの表面に形成された溝とナット状部材７８Ｃの内面に形成された溝とが摺動することによって、ボルト状部材７８Ａに沿って上方または下方に移動する。すると、ナット状部材７８Ｃに連結された装飾部材７８は、ナット状部材７８Ｃの移動にしたがって可動する。なお、装飾部材７８は、可動部材７７とは別々に動作することが可能である。

40

50

【0043】

なお、図3および図4に示す例では、ナット状部材77C、78Cが最も上方に位置している状態が示されている。この状態において、図3および図4に示すように、可動部材77および装飾部材78は特別可変入賞装置20内において水平な状態となっている。

【0044】

図7は、ナット状部材77C、78Cが最も下方に移動した場合の開閉機構部および可動機構部を正面から見た正面図である。また、図8は、ナット状部材77C、78Cが最も下方に移動した場合の開閉機構部および可動機構部を右斜め上方から見た斜視図である。この実施の形態では、ナット状部材77Cは、可動部材77の左端部分に連結されている。また、ナット状部材78Cは、装飾部材78の左端部分（剣の先端部分）に連結されている。そのため、図7および図8に示すように、ナット状部材77C、78Cが最も下方に移動すると、可動部材77および装飾部材78の左端部分がナット状部材77Cの移動にしたがって下方に下がり、可動部材77および装飾部材78は、右端部分から左端部分に向かって斜め下方向に傾いた状態となる。この場合、図7および図8に示すように、可動部材77および装飾部材78は、可動して右端部分から左端部分に向かって斜め下方向に傾いた状態において、演出表示装置9の正面側に、演出表示装置9の表示領域と重なった状態となる。

10

【0045】

なお、可動部材77および装飾部材78の右端部分にはレール部材が設けられており、可動部材77および装飾部材78の右端部分は左右方向に若干移動することが可能である。すなわち、可動部材77および装飾部材78の左端部分が下方に下がるにしたがって、可動部材77および装飾部材78の右端部分も左方に引っ張られるのであるが、レール部材によって可動部材77および装飾部材78の右端部分が左方向に移動することによって吸収している。

20

【0046】

また、装飾部材78には、装飾部材78自体を開閉動作させるための剣駆動モータ79が搭載されている。この実施の形態では、図7および図8に示すように、装飾部材78が可動され右端部分から左端部分に向かって斜め下方向に傾いた状態となる際に、剣駆動モータ79を駆動することによって、装飾部材78が開いた状態（本例では、剣が長手方向に2つに開いた状態）となる。なお、この実施の形態では、装飾部材78が閉じた状態であるときには、正面から見ると可動部材77は装飾部材78によって覆われ視認することができないのであるが、図7および図8に示すように、装飾部材78が開いた状態となることによって、装飾部材78の背面側に位置する可動部材77が正面から視認できるようになる。また、可動部材77は透明または略透明の合成樹脂材料を用いて形成され、後述するように遊技球の経路の一部を形成しているのであるから、装飾部材78が開いた状態となることによって、可動部材77内部を通過する遊技球を視認することができるようになる。

30

【0047】

なお、この実施の形態では、後述する役物20内の第2経路に遊技球が進入して第2役物入賞スイッチ72aで検出された後に、可動部材可動時間となって可動部材77に連動して装飾部材78が可動されるときに、装飾部材78の可動に伴って剣駆動モータ79が駆動され装飾部材78が開いた状態となる。なお、装飾部材78を開く制御を行うタイミングは、この実施の形態で示したタイミングに限らず、例えば、役物20内の特定入賞口66Aに入賞しやすいタイミングで役物20内の第2経路に遊技球が進入したときに、剣駆動モータ79が駆動され装飾部材78が開いた状態となるようにしてもよい。また、例えば、役物20の開放回数や変動表示結果として停止表示された特別図柄の種類に応じて、剣駆動モータ79が駆動され装飾部材78が開いた状態となるようにしてもよい。

40

【0048】

また、可動入賞球装置20には、可動部材77および装飾部材78の位置を検出するための位置センサ91a、91bが配置されている。この実施の形態では、ボルト状部材7

50

7 A, 7 8 Aの上方に上側位置センサ9 1 aが配置され、可動部材7 7および装飾部材7 8が上方に可動され、ナット状部材7 7 C, 7 8 Cが最も上方に位置した状態となると、上側位置センサ9 1 aによって検出され検出信号が出力される。また、この実施の形態では、ボルト状部材7 7 A, 7 8 Aの下方に下側位置センサ9 1 bが配置され、可動部材7 7および装飾部材7 8が下方に可動され、ナット状部材7 7 C, 7 8 Cが最も下方に位置した状態となると、下側位置センサ9 1 bによって検出され検出信号が出力される。

【0 0 4 9】

次に、特別可変入賞装置2 0内における遊技球の経路を説明する。この実施の形態では、特別可変入賞装置2 0内には、遊技球の2つの経路が設けられている。具体的には、第1開放扉7 6 Aが開放状態となることによって進入可能となる第1進入口7 1から進入した遊技球を通す第1経路（ノーマルルートともいう）と、第2開放扉7 6 Bが開放状態となることによって進入可能となる第2進入口7 2から進入した遊技球を通す第2経路（スペシャルルートともいう）とが設けられている。この実施の形態では、前述したように第1進入口7 1は第2進入口7 2と比較して進入しやすいのであるが、第1経路を経ることによって、第2経路を経由する場合と比較して、特定入賞口または排出口まで短い時間で到達するとともに、特定入賞口に入賞しにくい。また、前述したように第2進入口7 2は第1進入口7 1と比較して進入しにくいのであるが、第2経路を経ることによって、第1経路を経由する場合と比較して、特定入賞口または排出口まで長い時間をかけて到達するとともに、特定入賞口に入賞しやすい。

【0 0 5 0】

まず、第1開放扉7 6 Aが開放状態となることによって第1進入口7 1から進入した遊技球が経由する第1経路について説明する。図9は、特別可変入賞装置2 0内に設けられた第1経路を示す説明図である。第1進入口7 1から進入した遊技球は、第1進入口7 1付近に設けられた第1役物入賞スイッチ7 1 aによって検出され、特別可変入賞装置2 0内の左方に導かれる。そして、特別可変入賞装置2 0内の左方に設けられた経路部材9 2内部を通して特別可変入賞装置2 0内の左下方に導かれる。

【0 0 5 1】

図9に示すように、特別可変入賞装置2 0の左下方には、正面方向に対して前後に可動可能な第1貯留部材9 3 aが設けられており、経路部材9 2を通して導かれた遊技球を一旦貯留する第1貯留部が形成されている。また、特別可変入賞装置2 0の左下方には、第1進入口7 1に進入して第1経路から導かれた2個目以降の遊技球を排出する排出口8 3が設けられている。

【0 0 5 2】

図10は、第1進入口7 1に進入して第1経路から導かれた遊技球を貯留する態様を示す説明図である。図10（A）に示すように、経路部材9 2を通して導かれた遊技球は、第1貯留部材9 3 aによって進路を阻まれ貯留された状態となる。また、第1進入口7 1にさらに2つ目以上の遊技球が進入し、経路部材9 2を通して導かれると、図10（B）に示すように、既に第1貯留部に貯留されている遊技球によってはじかれ、排出口8 3から排出される。

【0 0 5 3】

図11は、第1貯留部に貯留された遊技球の貯留状態を解除した態様を示す説明図である。特別可変入賞装置2 0の左下方の背面には、第1貯留部材9 3 aを駆動するための第1貯留部ソレノイド9 0 a（図11において図示せず）が配置されており、第1貯留部ソレノイド9 0 aを駆動することによって、第1貯留部材9 3 aが背面方向に可動する。すると、第1貯留部に貯留された遊技球の貯留状態が開放され、特別可変入賞装置2 0内の下方に導かれる。特別可変入賞装置2 0内の下方には、回転体8 6に向かって斜め下方に傾斜する傾斜部7 3が設けられており、遊技球は回転体8 6の前面側に導かれ、傾斜部7 3を遊技球が転動し、その後回転体8 6の開口6 6 b, 8 4（特定入賞口へ導かれる開口またははずれとなる開口）に入球する。なお、図11において図示していないが、傾斜部7 3の前面側（ステージ端部）には、上向きに延びる合成樹脂性の透明板が設けられて

おり、前面側に導かれた遊技球がステージ前面側から落ちないように構成されている。

【0054】

図11に示すように、回転体86には、上面に設けられた特定開口66と隣接する側の側面部分に特定側面側開口66bが設けられている。回転体86の特定側面側開口66bが設けられている側面が正面側を向いているタイミングで、遊技球が回転体86の前面側に導かれた場合には、遊技球が特定側面側開口66bに進入し特定入賞口に入賞する。具体的には、特定入賞口は回転体86の下方に位置するように設けられており、特定側面側開口66bに進入した遊技球は、さらに回転体86の下方に設けられた特定入賞口に進入する。また、特定入賞口には特定領域スイッチ66aが設けられており、特定入賞口に入賞した遊技球は特定領域スイッチ66aで検出される。なお、特定入賞口に入賞し特定領域スイッチ66aで検出された遊技球は、さらに役物排出スイッチ85aで検出される。

10

【0055】

また、回転体86は、特定側面側開口66bとともに複数の側面側開口84が設けられている。回転体86の特定側面側開口66bが設けられている側面が正面側を向いているタイミングで、遊技球が回転体86の前面側に導かれなかった場合には、遊技球は特定側面側開口66bに進入することはできず、特定側面側開口66b以外の側面側開口84に進入することになる。この場合、遊技球は回転体86の下方に設けられた特定入賞口に入賞することはできず、回転体86の側方に設けられた排出口から排出されることになる。なお、排出口には役物排出スイッチ85aが設けられており、排出口から排出された遊技球は役物排出スイッチ85aで検出される。また、第1進入口71に2個目以降に進入し排出口83から排出された遊技球も役物排出スイッチ85aで検出される。

20

【0056】

なお、この実施の形態では、特定側面側開口66bの開口部の大きさ1に対して、回転体86の側面に設けられた全ての側面側開口86の開口部の合計の大きさは9である。したがって、第1進入口71に進入して第1経路に導かれた遊技球は、10分の1の確率で特定側面側開口66bに進入して特定入賞口に入賞し、特定領域スイッチ66aで検出される。すなわち、10分の1の確率で大当たりとなる。

【0057】

次に、第2開放扉76Bが開放状態となることによって第2進入口72から進入した遊技球が経由する第2経路について説明する。図12および図13は、特別可変入賞装置20内に設けられた第2経路を示す説明図である。第2進入口71から進入した遊技球は、第2進入口72付近に設けられた第2役物入賞スイッチ72aによって検出され、特別可変入賞装置20内の上方に設けられた経路部材94内部を通して特別可変入賞装置20内の右上方に導かれる。特別可変入賞装置20の右上方には、左右に可動可能な第2貯留部材93bが設けられており、経路部材94を通して導かれた遊技球を一旦貯留する第2貯留部が形成されている。したがって、図12に示すように、第2進入口72から進入し経路部材94を通して導かれた遊技球は第2貯留部で一旦貯留される。なお、以下、第1役物入賞スイッチ71aと、第2役物入賞スイッチ72aとを、「役物入賞スイッチ」と総称することがある。

30

【0058】

なお、この実施の形態では、後述する役物20内の第2経路に遊技球が進入して第2役物入賞スイッチ72aで検出された後に、後述する第2貯留部開放時間となったときに、第2貯留部ソレノイド90bが駆動されて第2貯留部材93bが可動され、第2貯留部が開放された状態となる。また、この実施の形態では、役物20内の第2経路に遊技球が進入しておらず第2役物入賞スイッチ72aで検出されていない場合には、第2貯留部を開放しないように制御する。なお、第2貯留部を開放するタイミングは、この実施の形態で示したタイミングに限らず、例えば、役物20内の特定入賞口66Aに入賞しやすいタイミングで第2貯留部を開放したり、ランダムなタイミングで第2貯留部を開放するようにしてもよい。

40

【0059】

50

特別可変入賞装置 20 の右上方の背面には、第 2 貯留部材 93b を駆動するための第 2 貯留部ソレノイド 90b が配置されている。遊技球が第 2 貯留部で一旦貯留された状態で所定時間が経過すると、第 2 貯留部ソレノイド 90b を駆動することによって、図 13 に示すように、第 2 貯留部材 93b が左方向に可動し、第 2 貯留部が開放された状態となる。そして、第 2 貯留部に一旦貯留されていた遊技球は、第 2 貯留部が開放されたことによって下方に導かれ、可動部材 77 内に導かれる。また、可動部材駆動モータ 77B および装飾部材可動モータ 78B を駆動することによって、可変部材 77 および装飾部材 78 が連動して可動し、可動部材 77 および装飾部材 78 が右上方から左下方に斜めに傾いた状態となる。また、剣駆動モータ 79 を駆動することによって、装飾部材 78 が長手方向に 2 つに開いた状態（図 7 および図 8 に図示するように、恰も剣が 2 つに開いた状態）となる。

10

【0060】

可動部材 77 が斜めに傾いた状態となることによって、第 2 貯留部から導かれた遊技球は可動部材 77 内部を通過し、特別可変入賞装置 20 内の下方に設けられた経路部材 95 に導かれる。この場合、図 13 に示すように、装飾部材 78 が長手方向に 2 つに開いた状態に制御されているので、可動部材 77 内を通る遊技球を正面から視認することが可能である。特別可変入賞装置 20 内の下方に設けられた経路部材 95 は左方から右方に向かって斜め下方にやや傾斜しており、経路部材 95 に導かれた遊技球は、経路部材 95 内を転がって右方に導かれ、回転体 86 の上面に落下する。

【0061】

20

図 14 は、回転体 86 上面に落下した後の遊技球の動きを示す説明図である。この実施の形態では、回転体 86 は、図 14 (A) に示すように、特別可変入賞装置 20 の各開放扉 76A、76B が開放状態となった後、時計方向に一定速度で回転駆動を開始する。なお、回転体 86 は、反時計方向に一定速度で回転駆動するようにしてもよく、所定のタイミングで回転方向を反転するようにしてもよい。また、回転体 86 の上面には、外周部の一領域に特定開口 66 が設けられている。また、回転体 86 の側面には、特定側面側開口 66b と複数の側面側開口 84 が設けられている。また、回転体 86 の上面には、遊技球を誘導するための溝形状部 96 が複数形成されており、回転体 86 の上面に落下した遊技球はいずれかの溝形状部 96 を通って特定開口 66 または側面側開口 84 に導かれる。

【0062】

30

図 14 (B) は、特定開口 66 が遊技者に対して正面側に位置するタイミングで、遊技球が回転体 86 上面に落下した場合の遊技球の動きを示している。回転体 86 は、遊技者に対して背面方向から正面方向に向かって下方にやや傾斜するように配置されており、回転体 86 上面に落下した遊技球は、回転体 86 上面の傾斜にしたがって溝形状部 96 を通って正面側方向に転がる。図 14 (B) に示す例では、正面側に特定開口 66 が位置するタイミングであるので、回転体 86 上面に落下した遊技球は回転体 86 上面を正面方向に転がり特定開口 66 に進入する。そして、回転体 86 の下方に設けられた特定入賞口 66A に入賞し、図 14 (B) に示すように、特定入賞口 66A 内に設けられた特定領域スイッチ 66a で検出されるとともに役物排出スイッチ 85a で検出される。なお、回転体 86 上面の特定開口 66 が設けられている外周部分には壁部 66c が設けられており、回転

40

【0063】

図 14 (C), (D) は、特定開口 66 が遊技者に対して正面側と対向する側に位置するタイミングで、遊技球が回転体 86 上面に落下した場合の遊技球の動きを示している。回転体 86 上面において特定開口 66 が設けられている領域と対向する側の領域の外周部には壁部 66d が設けられており、回転体 86 上面に落下した遊技球は、回転体 86 上面の傾斜にしたがって溝形状部 96 を通って壁部 66d 方向に転がる。すると、図 14 (C) に示すように、遊技球は壁部 66d によって進行を遮られ、回転体 86 上面において一旦貯留された状態となる。次いで、回転体 86 が時計方向に回転し、特定開口 66 が遊技

50

者に対して正面側に位置する状態となると、図14(D)に示すように、壁部66d付近に一旦貯留された遊技球は、回転体86上面の傾斜にしたがって溝形状部96を通して正面側方向に転がる。図14(D)に示す例では、正面側に特定開口66が位置している状態であるので、壁部66d付近に一旦貯留された遊技球は回転体86上面を正面方向に転がり特定開口66に進入する。そして、回転体86の下方に設けられた特定入賞口66Aに入賞し特定領域スイッチ66aで検出されるとともに役物排出スイッチ85aで検出される。したがって、この実施の形態では、第2進入口72に進入し第2経路を経由した遊技球は、特定開口66が正面側に位置するタイミングで回転体86に落下したときと、特定開口66が正面側と対向する側に位置するタイミングで回転体86に落下したときとの2種類のタイミングで、特定入賞口66Aに入賞して特定領域スイッチ66aで検出されるとともに役物排出スイッチ85aで検出されることがある。

10

【0064】

なお、特定開口66が正面側に位置するタイミング、および特定開口66が正面側と対向する側に位置するタイミング以外のタイミングで、遊技球が回転体86の上面に落下したときには、回転体86上面に落下した遊技球は、回転体86上面の傾斜にしたがって溝形状部96を通して回転体86の側面側に落下する。

【0065】

また、図14に示すように、この実施の形態では、回転体86の上面には溝形状部96が6方向に形成されており、図14(B)、(C)、(D)に示すように、それら6方向の溝形状部96のうちの2方向の溝形状部96に導かれた場合に、遊技球が特定入賞口66Aに入賞し特定領域スイッチ66aで検出される可能性がある。したがって、第2進入口72に進入して第2経路に導かれた遊技球は、3分の1の確率で特定開口66に進入して特定入賞口66Aに入賞し、特定領域スイッチ66aで検出されるとともに役物排出スイッチ85aで検出される。すなわち、3分の1の確率で大当たりとなる。

20

【0066】

図15は、特定開口66が正面側に位置するタイミング、および特定開口66が正面側と対向する側に位置するタイミング以外のタイミングで、遊技球が回転体86の上面に落下したときの遊技球の動きを示す説明図である。この場合、回転体86上面に落下した遊技球は、図15(B)に示すように、回転体86上面の傾斜にしたがって溝形状部96を通して回転体86の側面側に落下する。この場合、回転体86の側面側に落下した後、そのまま側面側開口84に遊技球が進入してしまった場合には、遊技球は特定入賞口66Aに入賞することはできず、回転体86の側方に設けられた排出口から排出されることになる(すなわち、はずれとなる)。具体的には、回転体86の側面側に設けられた各側面側開口84は、図15に示すように、側面側に流下した遊技球が嵌るように内側に窪んだ形状となっているのであるが、その窪み部分の奥行きが回転体86の下方に設けられた特定入賞口66Aまで達しない程度の大きさに形成されている。したがって、側面側開口84に嵌った遊技球は、特定入賞口66Aに入賞することなく、回転体86の回転駆動にしたがって回転体86の左方に導かれる。回転体の左方には排出口83と連結する排出口連結口83aが設けられており、回転体86の左方に導かれた遊技球は、排出口連結口83aから排出口83に導かれ、役物排出スイッチ85aで検出される。

30

40

【0067】

一方、回転体86の側面側に落下しても、落下した勢いでバウンドするなどの理由により、側面側開口84に進入せずに傾斜部73に遊技球が留まる場合がある。この場合、図15(B)に示すように、回転体86の回転にしたがって特定側面側開口66bが次に正面側に位置する状態となる場合には、傾斜部73に留まった遊技球が特定側面側開口66bに進入して特定入賞口66Aに入賞し、特定領域スイッチ66aで検出されるとともに役物排出スイッチ85aで検出されることになる。したがって、この実施の形態では、第2進入口72に進入して第2経路を経由した遊技球が回転体86上面の特定開口66に進入できずに側面側に落下したとしても、さらに特定側面側開口66bに進入して特定入賞口66Aに入賞する可能性がある。なお、回転体86の回転にしたがって次に正面側に位

50

置する開口が特定側面側開口 6 6 b 以外の側面側開口 8 4 である場合には、傾斜部 7 3 に遊技球が留まったとしても、遊技球は特定入賞口 6 6 A に入賞することはできず、回転体 8 6 の左方に設けられた排出口連結口 8 3 a を介して排出口 8 3 から排出され、役物排出スイッチ 8 5 a で検出されることになる（すなわち、はずれとなる）。

【0068】

なお、この実施の形態では、図 1 4 および図 1 5 に示すように、特定入賞口 6 6 A に入賞した遊技球を検出する役物排出スイッチ 8 5 a と、排出口 8 3 から排出される遊技球を検出する役物排出スイッチ 8 5 a とを別々に設ける場合を示したが、1 つの役物排出スイッチ 8 5 a のみを用いて検出するようにしてもよい。例えば、特定入賞口 6 6 A に入賞した遊技球が通る経路と排出口 8 3 に進入した遊技球が通る経路とを遊技盤 6 の裏側で合流させるようにし、合流後の経路に 1 つの役物排出スイッチ 8 5 a を設けて、特定入賞口 6 6 A に入賞した遊技球と排出口 8 3 に進入した遊技球との両方を検出するようにしてもよい。

【0069】

なお、回転体 8 6 の近傍には、位置検出のためのセンサが設けられている。センサは、例えば、回転体 8 6 を挟むように設置されている発光ダイオード等の発光素子とフォトダイオードやフォトランジスタ等の受光素子とからなり、回転体 8 6 の下部に設けられ回転体 8 6 とともに回転する円盤部材にスリット（穴部）が設けられている。スリットは、回転体 8 6 の内部領域における所定位置に形成されている。具体的には、円盤部材が回転体 8 6 とともに回転して、スリットを含む領域がセンサ設置位置に対応する位置にくると発光素子からの光を受光素子側に通過させるような位置に形成されている。なお、受光素子を、以下、回転体位置センサ 8 7 a という。なお、この実施の形態では、回転体位置センサ 8 7 a は、回転体 8 6 の特定開口 6 6 および特定側面側開口 6 6 b が設けられている側が正面側に到達したタイミングで、スリットを検出する位置に設けられている。したがって、回転体 8 6 の特定開口 6 6 および特定側面側開口 6 6 b が設けられている側が正面側に到達したタイミングで、回転体位置センサ 8 7 a は、オン信号を出力する。

【0070】

図 1 6 は、この実施の形態の遊技機の遊技の進み方の例を示す説明図である。図 1 6 に示すように、遊技球が始動入賞口 1 3, 1 4 に入賞して始動口スイッチ 1 3 a, 1 4 a の検出信号がオン状態になると、遊技の進行を制御する遊技制御手段によって抽選が実行される。この実施の形態では、抽選の結果は、大当たりまたは小当たりのうちいずれかであり、はずれはない。そして、抽選の結果が小当たりの場合に、遊技の進行を制御する遊技制御手段は、抽選を実行し、第 1 小当たり、第 2 小当たりまたは第 3 小当たりのいずれかに決定する。

【0071】

そして、特別図柄の変動（可変表示）が開始される。また、特別図柄の変動に同期して飾り図柄の変動（可変表示）が開始される。特別図柄および飾り図柄の変動が終了すると、大当たり決定されている場合には、遊技状態が大当たり遊技状態（第 1 大当たり遊技状態）に移行される。この大当たり遊技状態（第 1 大当たり遊技状態）では、開閉板 1 6 による大入賞口が例えば 1 6 回（1 6 ラウンド、1 ラウンドの開放許容時間は 2 9 秒）開閉制御される。なお、特別図柄の変動（可変表示）に同期した飾り図柄の変動（可変表示）は、普通図柄の変動（可変表示）に同期した飾り図柄の変動（可変表示）よりも優先して行われる。したがって、例えば、特別図柄の変動に同期した飾り図柄の変動中に、普通図柄の変動が開始されても、飾り図柄は、当該普通図柄の変動には同期することなく、特別図柄の変動に同期して変動を継続する。

【0072】

小当たり決定されている場合には、遊技制御手段は、役物 2 0 を開放状態に制御して始動動作を開始させる。始動動作状態において、役物 2 0 は、所定の時間、所定の回数開放状態になる。始動動作状態において、遊技球が役物 2 0 に入賞し、さらに、遊技球が特定入賞口 6 6 A に入賞して特定領域スイッチ 6 6 a で検出されると V 入賞が発生する。V 入賞が発生すると、遊技状態が大当たり遊技状態（第 2 大当たり遊技状態）に移行される。この

大当り遊技状態（第2大当り遊技状態）では、開閉板16による大入賞口が例えば3回（3ラウンド、1ラウンドの開放許容時間は29秒）、8回（8ラウンド、1ラウンドの開放許容時間は29秒）、または16回（16ラウンド、1ラウンドの開放許容時間は29秒）開閉制御される。V入賞が発生しなかった場合には、第2大当り遊技状態に移行しない。すなわち、はずれになる。

【0073】

図17は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図17には、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムにしたがって制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。

10

【0074】

遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数を発生する乱数回路503が内蔵されている。乱数回路503は、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されるのではなく、主基板31において、遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部に設けられていてもよい。

20

【0075】

RAM55は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされている。

【0076】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

30

【0077】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、14a、第1役物入賞スイッチ71a、第2役物入賞スイッチ72a、特定領域スイッチ66a、役物排出スイッチ85a、上側位置センサ91a、下側位置センサ91b、回転体位置センサ87a、入賞口スイッチ38a、39aおよびカウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、開閉板16を開閉するためのソレノイド21、可動部材77を可動するための可動部材駆動モータ77B、回転体86を回転駆動するための回転駆動モータ87、開放扉76A、76Bを連動して開閉させる開放ソレノイド75、第1貯留部材93aを可動する第1貯留部ソレノイド90a、第2貯留部材93bを可動する第2貯留部ソレノイド90bを遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令にしたがって駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。さらに、ホールコンピュータ等の外部装置に接続された情報端子盤34を介して、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号（後述する始動口1信号、図柄確定回数2信号、図柄確定回数1信号、大当り1信号、大当り2信号、時短信号、大当り3信号、大当り4信号、異常信号、賞球信号、ドア開放信号）を外部装置に出力する情報出力回路64も主基板31に搭載されている。なお、情報端子盤

40

50

34は、遊技機の裏面に設置されており、主基板31のみと接続されている。

【0078】

また、この実施の形態では、遊技機1は、前面枠に対してガラス扉枠2または機構板が開放されたことを検出するためのドア開放スイッチ154と、外枠に対して遊技枠11自体が開放されたことを検出するためのドア開放スイッチ155とが取り付けられている。主基板31には、バックアップ電源（例えば、バッテリー。コンデンサでもよい）505を含むバックアップ電源回路506が搭載されており、遊技機1への電力供給が停止されたときであっても、ドア開放スイッチ154およびドア開放スイッチ155にはバックアップ電源505からの電圧が加えられる。なお、バックアップ電源505をRAM55に供給するバックアップ電源と共通化してもよい。そのように共通化することによって、バックアップ電源のコストを削減することができる。また、ドア開放スイッチ154からのドア開放信号およびドア開放スイッチ155からのドア開放信号は、バックアップ電源回路506および遊技制御用マイクロコンピュータ560に入力され、バックアップ電源回路506に入力された方のドア開放信号は情報端子盤34に入力される。

10

【0079】

この実施の形態では、ドア開放スイッチ154からのドア開放信号およびドア開放スイッチ155からのドア開放信号の信号線が、主基板31のバックアップ電源回路506を経由して情報端子盤34に物理的に接続されているので、遊技機への電力供給が停止された場合であっても、ドア開放スイッチ154からのドア開放信号およびドア開放スイッチ155からのドア開放信号が情報端子盤34に供給される。また、バックアップ電源回路506が搭載するバックアップ電源505からの電力が情報端子盤34に供給されるので、遊技機への電力供給が停止された場合であっても、情報端子盤34は、バックアップ電源回路506を経由してドア開放信号を外部装置（例えば、ホールコンピュータ）に出力することができる。

20

【0080】

なお、この実施の形態において、RAM55用のバックアップ電源は、バックアップ電源回路506が搭載するバックアップ電源505とは別に設けられる。この実施の形態では、そのようにバックアップ電源を別々に設けることによって、ドア開放の検出状態によりRAM55が記憶する情報が破損してしまう事態を防止している。

【0081】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を可変表示する特別図柄表示器8、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10、特別図柄保留記憶表示器18および普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

30

【0082】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板177を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560からの演出制御コマンドを受信し、演出表示装置9の表示制御、ランプの点灯制御およびスピーカ27の制御を行う。

【0083】

図18は、中継基板177、演出制御基板80、ランプドライバ基板35および音声出力基板70の回路構成例を示すブロック図である。なお、図18に示す例では、ランプドライバ基板35および音声出力基板70には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板35および音声出力基板70を設けずに、演出制御に関して演出制御基板80のみを設けてもよい。

40

【0084】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101およびRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムにしたがって動作し、中継基板177を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポー

50

ト103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に、演出表示装置9の表示制御を行わせる。

【0085】

演出制御コマンドおよび演出制御INT信号は、演出制御基板80において、まず、入力ドライバ102に入力する。入力ドライバ102は、中継基板177から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80の内部から中継基板177へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【0086】

さらに、中継基板177には、主基板31から入力された信号を演出制御基板80に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80から中継基板177へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路177Aが搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図18には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート571を介して主基板31から演出制御コマンドおよび演出制御INT信号が出力されるので、中継基板177から主基板31の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板177からの信号は主基板31の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ560側）に入り込まない。なお、出力ポート571は、図17に示されたI/Oポート部57の一部である。また、出力ポート571の外側（中継基板177側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【0087】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してランプドライバ基板35に対してランプを駆動する信号を出力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート104を介して音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

【0088】

ランプドライバ基板35において、ランプを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してランプドライバ352に入力される。ランプドライバ352は、ランプを駆動する信号を増幅して天枠ランプ28a、左枠ランプ28b、右枠ランプ28cなどの枠側に設けられている各ランプに供給する。また、枠側に設けられている装飾ランプ（図示せず）に供給する。

【0089】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0090】

なお、ランプを駆動する信号および音番号データは、演出制御用CPU101とランプドライバ基板35および音声出力基板70との間で、双方向通信（信号受信側から送信側に応答信号を送信するような通信）によって伝達される。

【0091】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドにしたがってキャラクタROM（図示せず）から必要なデータを読み出す。キャラクタROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データ、具体的には、人物、文字、図形または記号等（飾り図柄、背景図柄を含む）をあらかじめ格納しておくためのものである。演出制御用CPU101は、キャラクタROMから読み出したデータをVDP109に出力する。VDP109は、演出制御用CPU101から入力されたデータにもとづいて表示制御を実行する。

【0092】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100と共動して演出表示装置9の表示制御を行うVDP109が演出制御基板80に搭載されている。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100とは独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、VDPによって生成された画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP109は、VRAM内の画像データを演出表示装置9に出力する。

【0093】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介して、装飾部材78を可動するための装飾部材駆動モータ78B、装飾部材78を開閉動作するための剣駆動モータ79を駆動する信号を出力する。

10

【0094】

図19は、情報端子盤34の構成例を示すブロック図である。図19に示す例では、情報端子盤34には、ケーブル343およびコネクタ341を介して主基板31から信号が入力される。そして、ケーブル343を介して入力された信号は、ドライバ回路345、コネクタ347およびケーブル349を介して、例えばホールコンピュータに対して出力される。

【0095】

図20および図21は、遊技制御手段における出力ポートの割り当ての例を示す説明図である。図20に示すように、出力ポート0は、払出制御基板37に送信される払出指令信号（賞球個数信号、賞球REQ信号）および電源確認信号の出力ポートである。賞球個数信号のハイレベル「1」がオン状態に対応し、電源確認信号のハイレベル「1」がオン状態（電力供給が行われている状態）に対応する。また、賞球REQ信号のローレベル「0」がオン状態（払出要求が行われている状態）に対応する。

20

【0096】

出力ポート1から、大入賞口を開閉する可変入賞球装置20を開閉するためのソレノイド（大入賞口扉ソレノイド）21および可変入賞球装置15を開閉するためのソレノイド（普通電動役物ソレノイド）16に対する駆動信号が出力される。

【0097】

図21に示すように、出力ポート2、3は、情報端子盤34（を介してホールコンピュータ）に出力される信号の出力ポートである。なお、出力ポート2、3から出力される信号は、図19に示すコネクタ341から情報端子盤34に入力される。出力ポート2から、始動口1信号、図柄確定回数1信号、大当たり1信号、大当たり2信号、時短信号が出力される。なお、出力ポート2から出力される信号は、遊技制御処理の実行中に発生する制御情報の信号である。

30

【0098】

また、出力ポート3から、異常信号、賞球情報信号（賞球信号、払出情報ともいう。）が出力される。なお、この実施の形態では、大入賞口や第2始動入賞口14への異常入賞を検出した場合や、大入賞口への磁気異常を検出した場合、遊技機の振動異常状態を検出した場合、大入賞口の異常開放を検出した場合に異常信号が出力される。また、賞球情報信号は、払出制御基板37から主基板31に入力された信号である。

40

【0099】

なお、出力ポート1～3は、図17に示されたI/Oポート部57の一部である。また、信号がオン状態になっているときに、「信号が出力されている」状態に相当する。

【0100】

図22は、遊技制御手段における入力ポートのビット割り当ての例を示す説明図である。図22に示すように、入力ポート0のビット0～5には、それぞれ、カウントスイッチ23、ゲートスイッチ32a、入賞口スイッチ38a、39a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aの検出信号が入力される。

【0101】

50

また、入力ポート1のビット0～3には、それぞれ、払出制御基板37からの賞球カウント信号、満タン信号、球切れ信号、払出エラー信号が入力される。賞球カウント信号のハイレベル「1」はオン状態（払出個数カウントスイッチ301がオンした状態）に対応する。満タン信号のハイレベル「1」はオン状態（満タンスイッチ48がオンした状態）に対応する。球切れ信号のハイレベル「1」はオン状態（球切れスイッチ187がオンした状態）に対応する。払出エラー信号のハイレベル「1」はオン状態（払出エラーが生じた状態）に対応する。

【0102】

また、入力ポート1のビット5には、大入賞口に設けられた磁気センサからの磁気検出信号が入力される。磁気検出信号のハイレベル「1」はオン状態（磁気センサが磁気異常を検出してオンした状態）に対応する。入力ポート1のビット6には、遊技機に取り付けられた振動センサからの振動検出信号が入力される。振動検出信号のハイレベル「1」はオン状態（振動センサが振動異常状態を検出してオンした状態）に対応する。入力ポート1のビット7には、大入賞口に設けられた開放検出センサ192からの大入賞口開信号が入力される。大入賞口開信号のハイレベル「1」はオン状態（開放検出センサ192が大入賞口の開放状態を検出してオンした状態）に対応する。

【0103】

入力ポート2のビット0, 1には、それぞれ、電源基板からの電源断信号およびクリアスイッチの検出信号（クリア信号）が入力される。電源断信号は、電源基板に搭載されている電源監視回路が所定電圧の低下を検出したときに出力する信号である。クリアスイッチは遊技店員等が操作可能なスイッチあり、RAM55を初期化したいときに操作されるスイッチである。入力ポート2のビット2には、払出制御基板37からの賞球BUSY信号が入力される。賞球BUSY信号は、賞球払出が行われているときに出力される信号である。なお、入力ポート0～2は、図17に示されたI/Oポート部57の一部である。また、信号がオン状態になっているときに、「信号が入力されている」状態に相当する。

【0104】

なお、図20～図22に示された「論理」と逆の論理を用いてもよい。例えば、1がオン状態である入力信号を0をオン状態である入力信号にしてもよい。なお、図20～図22に示されたポート（出力ポート、入力ポート）は、一時にアクセス可能なポート、すなわち、同一割込みでアクセス可能なポートである。

【0105】

図23は、情報端子盤の内部構成を示す回路図である。図23に示す情報端子盤34において、左側のコネクタCNは、図19に示した主基板31からの信号を伝達するケーブル343を接続するためのコネクタ341に相当し、右側のコネクタCN1～CN8は、図19に示したホールコンピュータに対して信号を伝達するケーブル349を接続するためのコネクタ347に相当する。また、半導体リレー（PhotoMOSリレー）PC1～PC8は、図19に示したドライバ回路345に相当する。

【0106】

主基板31からのケーブル343がコネクタCNに接続されることにより、主基板31（遊技制御用マイクロコンピュータ560）から各種信号が情報端子盤34に入力される。具体的には、コネクタCNの端子「2」に始動口1信号が入力され、コネクタCNの端子「3」に図柄確定回数1信号が入力され、コネクタCNの端子「4」に大当たり1信号が入力され、コネクタCNの端子「5」に大当たり2信号が入力され、コネクタCNの端子「6」に時短信号が入力され、コネクタCNの端子「7」に異常信号が入力され、コネクタCNの端子「8」に賞球情報信号が入力される。

【0107】

図23に示すように、情報端子盤34では、コネクタCNの端子「1」に基準電位の信号線が接続され、その信号線が分岐して、各々の半導体リレーPC1～PC7の入力端子「1」に接続されている。また、コネクタCNの端子「2」～「11」に接続された信号線は、それぞれ、1KΩの抵抗R1～R10を介して半導体リレーPC1～PC7の入力

10

20

30

40

50

端子「2」に接続されている。また、半導体リレーPC1～PC7の出力端子「4」に接続された信号線は、それぞれ、コネクタCN1～CN7の端子「1」に接続されている。また、半導体リレーPC1～PC7の出力端子「3」に接続された信号線は、それぞれ、コネクタCN1～CN7の端子「2」に接続されている。

【0108】

一方、図23に示すように、ドア開放信号については、ドア開放スイッチ154、155からの検出信号（ドア開放信号）が、主基板31のバックアップ電源回路506を経由して情報端子盤34に入力される。そして、情報端子盤34に搭載された半導体リレーPC8に入力される。図23に示すように、半導体リレーPC8の入力端子「2」には、主基板31のバックアップ電源回路506を経由して基準電位の信号線が接続されている。また、半導体リレーPC8の入力端子「1」には、主基板31のバックアップ電源回路506を経由してグランド線が接続されている。また、半導体リレーPC8の出力端子「4」に接続された信号線は、コネクタCN8の端子「1」に接続されている。また、半導体リレーPC8の出力端子「3」に接続された信号線は、コネクタCN8の端子「2」に接続されている。なお、この実施の形態では、主基板31のバックアップ電源回路506の基準電位の入力側に逆流防止用のダイオード506aが設けられていることによって、情報端子盤34に設けられている半導体リレーPC8以外の各回路や各回路素子に、バックアップ電源505からの電流が逆流して供給されることを防止している。なお、この実施の形態では、「ドア開放スイッチ154、155からのドア開放信号が入力される」などの表現を用いているが、具体的には、図23の回路図に示すように、ドア開放スイッチ154、155のいずれか一方または両方がオン状態（通電状態）となると、ドア開放スイッチ154、155のいずれか一方または両方からの検出信号が主基板31のバックアップ電源回路506を経由して情報端子盤34に入力された状態となる。

【0109】

半導体リレーPC1～PC8では、入力端子に信号電流が流れると、入力側の発光素子（LED）が発光する。発光された光は、LEDと対向に設けられた光電素子（太陽電池）に透明シリコンを通して照射される。光を受けた光電素子は、光の量に応じて電圧に交換し、この電圧は制御回路を通して出力部のMOSFETゲートを充電する。光電素子より供給されるMOSFETゲート電圧が設定電圧値に達すると、MOSFETが導通状態になり、負荷をオンさせる。入力端子の信号電流が切れると、発光素子（LED）の発光が止まる。LEDの発光が止まると、光電素子の電圧が下がり、光電素子から供給される電圧が下がると制御回路により、MOSFETのゲート負荷を急速に放電させる。この制御回路によりMOSFETが非導通状態になり、負荷をオフさせる。

【0110】

以上のような半導体リレーPC1～PC8の動作により、入力側のコネクタCNから入力された信号およびドア開放スイッチ154、155からのドア開放信号が出力側のコネクタCN1～CN8に伝達され、ホールコンピュータに対して出力される。具体的には、コネクタCN1から始動口1信号が出力され、コネクタCN2から図柄確定回数1信号が出力され、コネクタCN3から大当たり1信号が出力され、コネクタCN4から大当たり2信号が出力され、コネクタCN5から時短信号が出力され、コネクタCN6から異常信号が出力され、コネクタCN7から賞球情報信号が出力され、コネクタCN8からドア開放信号が出力される。

【0111】

なお、この実施の形態では、図23に示すように、大入賞口や第2始動入賞口14への異常入賞、大入賞口周辺の磁気異常、遊技機の振動異常状態、大入賞口の異常開放を検出した場合に、共通のコネクタCN6を用いて異常信号が出力される。そのため、ホールコンピュータなどの外部装置に情報を出力するための機構の部品数の増加や配線作業の複雑化を防ぐことができる。

【0112】

上記のように、半導体リレーPC1～PC8を情報端子盤34に設けたことにより、外

10

20

30

40

50

部から遊技機内部への信号入力を防止することができ、その結果、不正行為を確実に防止することができる。なお、上記の例では、情報端子盤34に半導体リレーPC1～PC8を設けていたが、半導体リレーPC1～PC8ではなく、機械式のリレー等の他のリレー素子であってもよい。

【0113】

また、この実施の形態では、ドア開放スイッチ154、155からのドア開放信号を主基板31のバックアップ電源回路506を経由して情報端子盤34に入力するので、遊技機の電源が切られている場合であっても、バックアップ電源回路506が搭載するバックアップ電源505の電源がドア開放スイッチ154、155および情報端子盤34の半導体リレーPC8に供給され、ドア開放信号が出力側のコネクタCN8に伝達されて、ホールコンピュータに対して出力される。

10

【0114】

また、この実施の形態では、ドア開放スイッチ154、155は、ドア（ガラス扉枠2や機構板）や遊技枠が開放されていないときにはオフ状態（非通電状態）であり、開放されているときには通電状態となってオン状態となる。そのため、ドアや遊技枠が開放されていないときにオン状態であり開放されているときにオフ状態となるようにドア開放スイッチ154、155を構成する場合と比較して、消費電力を低減することができる。なお、ドア開放スイッチ154、155として、ドア（ガラス扉枠2や機構板）や遊技枠が開放されていないときにはオン状態（通電状態）であり、開放されているときには非通電状態となってオフ状態となるものを用いてもよい。

20

【0115】

図24は、大入賞口の近傍に設置された開放検出センサ192が、大入賞口が開放されたことを検出する構成を示す説明図である。なお、開放検出センサ192は、発光部192aと、当該発光部192aに対向する向きに設置され、発光部192aが発した光を受光する受光部192bとを備えているとして説明する。

【0116】

図24(A)は、特別可変入賞球装置20が、閉鎖状態であることを示している。図24(A)に示すように、ソレノイド21のソレノイドアーム21bは、スプリング21cによって、当該ソレノイド21の本体から離れる方向に押し出された位置で停止している。また、軸140aを中心に回転するリンク130は、凸部130a、130b、130cを有し、凸部130bの端部でソレノイドアーム21bに連結されている。そして、図24(A)に示すように、特別可変入賞球装置120の扉の端部に設けられた凸部120aが、リンク130の凸部130aと凸部130cとによって、特別可変入賞球装置120が閉鎖状態となる位置で係止されている。

30

【0117】

そして、図24(A)に示すように、特別可変入賞球装置120の閉鎖状態では、リンク130に設けられた凸部130aが、開放検出センサ192の発光部192aと受光部192bとの間に位置する。したがって、開放検出センサ192の受光部192bは、発光部192aが発した光を受光できない。開放検出センサ192の受光部192bは、発光部192aが発した光を受光できない場合には、大入賞口開信号を出力しない。

40

【0118】

そして、ソレノイド21が通電された場合に、プランジャ21aに結合されたソレノイドアーム21bは、ソレノイド21の本体に近づく方向に移動する。ソレノイドアーム21bがソレノイド21の本体に近づく方向に移動すると、凸部130bの端部でソレノイドアーム21bに連結されているリンク130は、軸140aを中心に回転し、凸部130aが、特別可変入賞球装置120の扉の端部に設けられた凸部120aを押上げて、特別可変入賞球装置120を開放するように、当該特別可変入賞球装置120を軸140bを中心に回転させる。

【0119】

そして、図24(B)に示すように、特別可変入賞球装置120の開放状態で、リンク

50

130に設けられた凸部130aは、開放検出センサ192の発光部192aと受光部192bとの間に位置せず、開放検出センサ192の受光部192bは、発光部192aが発した光を受光することができる。開放検出センサ192の受光部192bは、発光部192aが発した光を受光した場合に、大入賞口開信号を出力する。

【0120】

なお、特別可変入賞球装置120が開放状態であるか否かは他の方法で検出してもよい。具体的には、例えば、特別可変入賞球装置120の開放状態で、リンク130に設けられた凸部のいずれかによって押下される位置に設置されたスイッチによって、特別可変入賞球装置120が開放状態であるか否かを検出してもよい。また、例えば、特別可変入賞球装置120の開放状態で、ソレノイドアーム21bによって押下される位置に設置されたスイッチによって、特別可変入賞球装置120が開放状態であるか否かを検出してもよい。また、開放検出センサ192が反射型のフォトセンサによって実現されてもよい。また、開放検出センサ192が、他の位置（具体的には、例えば、特別可変入賞球装置120の天面）に設置されていてもよい。つまり、開放検出センサ192は、特別可変入賞球装置120が物理的に開放したことを検出できるのであれば、設置される場所やセンサの種類はどのようなものであってもよい。なお、遊技球が開放検出センサ192に衝突して当該開放検出センサ192が破損することを防止するため、本実施の形態の説明で図24に例示したように、開放検出センサ192は、直接遊技球に接触しない場所に設けられることが好ましい。

【0121】

次に、遊技機の動作について説明する。図25は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

【0122】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。また、CPU56は、乱数回路503を初期設定する処理も実行する。CPU56は、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。乱数回路503は、所定のクロック信号を用いて乱数を発生させる。一例として、乱数回路503は、CPU56から数値が読み出されるときに、0～598の数値のいずれかの数値をCPU56に出力するように設定される。

【0123】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号の状態を確認する（ステップS6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理を実行する（ステップS10～S15。S44、S45を含む。）。

【0124】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップS7）。そのような保護処理が行われてい

ないことを確認したら、CPU 56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0125】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU 56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

10

【0126】

チェック結果が正常であれば、CPU 56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM 54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM 55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

20

【0127】

また、CPU 56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。そして、ステップS15に移行する。

30

【0128】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0129】

初期化処理では、CPU 56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM 55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM 54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。

40

【0130】

ステップS10～S12の処理によって、例えば、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値（例えば0）が設定される。

【0131】

また、CPU 56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ56

50

0が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。)をサブ基板に送信する(ステップS13)。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

【0132】

さらに、CPU56は、異常報知禁止フラグをセットするとともに(ステップS44)、禁止期間タイマに禁止期間値に相当する値を設定する(ステップS45)。禁止期間値は、後述する異常入賞の報知を禁止する期間を示す値である。また、異常報知禁止フラグは、異常入賞の報知が禁止されていることを示すフラグであり、禁止期間タイマがタイムアウトするまでセット状態に維持される。よって、演出表示装置9において初期化報知が開始されてから所定期間は、異常入賞の報知の開始が禁止される。

10

【0133】

また、CPU56は、異常入賞数をカウントする異常入賞判定カウンタに閾値として「3」の値を設定する(ステップS46)。ステップS46で設定される閾値は、大当り遊技状態以外の平常状態における特別可変入賞球装置120への遊技球の入賞を許容する値である。すなわち、平常状態においては、本来、特別可変入賞球装置120に遊技球が入賞するはずがないが、特別可変入賞球装置120内に遊技球が詰まり、大当り遊技状態が終了した後に詰まりが解消したことによって遊技球の入賞が検出されるような場合も考えられる。また、ノイズ等によってカウントスイッチ23から検出信号が出力されたと誤検出されるような場合も考えられる。そこで、この実施の形態では、平常状態においてカウントスイッチ23が遊技球を検出したとしても、検出数が2回まで(つまり特別可変入賞球装置120への入賞数が2個まで)は、特別可変入賞球装置120への遊技球の入賞を許容すべく、ステップS46において閾値として「3」の値が設定されている。後述するように、カウントスイッチ23の検出数が3回になると、異常入賞が発生したと判定して異常報知を実行するための処理を実行する(図58のステップS260、S261参照)。なお、異常入賞判定カウンタは、RAM55の所定領域に形成されている。

20

【0134】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ(時間定数レジスタ)に設定される。この実施の形態では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

30

【0135】

初期化処理の実行(ステップS10～S15)が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、普通図柄の停止図柄を決定するための乱数等であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄の表示結果を当り図柄とするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ(普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ)のカウント値の初期値を決定するための乱数、および特別図柄の変動パターンを決定するための乱数を発生するためのカウンタ(特別図柄変動パターン決定用乱数発生カウンタ)のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理(遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう。)において、普通図柄当り判定用乱数を発生す

40

50

るためのカウンタのカウント値が1周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0136】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図26に示すステップS20～S36のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電圧低下監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、14a、第1役物入賞スイッチ71a、第2役物入賞スイッチ72a、特定領域スイッチ66a、役物排出スイッチ85a、入賞口スイッチ38a、39a、カウントスイッチ23、上側位置センサ91a、下側位置センサ91bおよび回転体位置センサ87aの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

10

【0137】

次に、CPU56は、特別図柄表示器8、普通図柄表示器10、特別図柄保留記憶表示器18および普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。特別図柄表示器8および普通図柄表示器10については、ステップS34、S35で設定された出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

20

【0138】

また、CPU56は、正規の時期以外の時期において大入賞口に遊技球が入賞したことを検出した場合等に異常入賞の報知を行わせるための処理を行う（ステップS23：異常報知処理）。

【0139】

次に、遊技制御に用いられる大当たり判定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS24）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS25、S26）。

30

【0140】

図27は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

- (1) ランダム1：特別図柄のはずれ図柄（停止図柄）を決定する（はずれ図柄決定用）
- (2) ランダム2：普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定する（普通図柄変動パターン決定用）
- (3) ランダム3：普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）
- (4) ランダム4：ランダム3の初期値を決定する（ランダム3初期値決定用）
- (5) ランダム5：特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定する（特別図柄変動パターン決定用）
- (6) ランダム6：ランダム5の初期値を決定する（ランダム5初期値決定用）

40

【0141】

なお、大当りにするのか小当りにするのかを決定するための大当たり判定用乱数として、乱数回路503が生成する乱数が用いられる。以下、大当たり判定用乱数を、ランダムRといふことがある。また、(1)～(6)の乱数をソフトウェア乱数といふことがある。

【0142】

図26に示された遊技制御処理におけるステップS24では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(3)の普通図柄当り判定用乱数および(5)の特別図柄変動パター

50

ン決定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ（１加算）を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数または初期値用乱数である。なお、遊技効果を高めるために、上記（１）～（６）の乱数以外の乱数も用いるようにしてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数は遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（乱数回路５０３）が生成する乱数であるが、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０によってプログラムにもとづいて生成されるソフトウェア乱数を用いてもよい。

【０１４３】

さらに、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２７）。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて特別図柄表示器８および大入賞口（役物２０および開閉板１６による大入賞口）を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

10

【０１４４】

また、普通図柄プロセス処理を行う（ステップＳ２８）。普通図柄プロセス処理では、ＣＰＵ５６は、普通図柄表示器１０の表示状態および普通可変入賞球装置１５の制御状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行する。ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【０１４５】

次いで、ＣＰＵ５６は、演出表示装置９の表示制御に関する演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップＳ２９）。

20

【０１４６】

さらに、ＣＰＵ５６は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップＳ３０）。

【０１４７】

また、ＣＰＵ５６は、始動口スイッチ１３ａ、１４ａ、第１役物入賞スイッチ７１ａ、第２役物入賞スイッチ７２ａ、入賞口スイッチ３３ａ、３８ａ、３９ａ、およびカウントスイッチ２３の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップＳ３１）。具体的には、始動口スイッチ１３ａ、１４ａ、第１役物入賞スイッチ７１ａ、第２役物入賞スイッチ７２ａ、入賞口スイッチ３３ａ、３８ａ、３９ａ、およびカウントスイッチ２３のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンドを出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置９７を駆動する。

30

【０１４８】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、ＣＰＵ５６は、出力ポートのＲＡＭ領域（ポート出力用ＲＡＭ領域）におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップＳ３２：ソレノイド出力処理）。

【０１４９】

また、役物２０内に設けられている回転体８６および可動部材７７の位置を初期位置に設定するための処理である初期位置制御処理を実行する（ステップＳ３３）。

40

【０１５０】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップＳ３４）。ＣＰＵ５６は、例えば、特別図柄の変動速度が１コマ／０．２秒であれば、０．２秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を＋１する。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップＳ２２において駆動信号を出力することによって、特別図柄表示器８における特別図柄の可変表示を実行する。

50

【0151】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS35）。CPU56は、例えば、普通図柄の変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。その後、割込許可状態に設定し（ステップS36）、処理を終了する。

【0152】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は2ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S35（ステップS30を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0153】

図28は、特別図柄の可変表示結果と大当たり判定用乱数の判定値との関係の一例を示す説明図である。この実施の形態では、大当たり判定用乱数（ランダムR）が取り得る数値の範囲は、0～65535であるとする。判定値の総数は、大当たり判定用乱数が取り得る数である65536個ある。CPU56は、所定の時期に、乱数回路503からカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数値とするのであるが、大当たり判定用乱数値に一致する判定値に対応する大当たりまたは小当たり（第1小当たり、第2小当たりまたは第3小当たり）とすることに決定する。なお、始動動作状態においてV入賞が生ずると第2大当たり遊技が開始されるので、大当たりまたは小当たりとすることに決定するということは、実質的に、第1大当たりとするか第2大当たりとするのかを決定するということでもある。また、図28に示すように、この実施の形態では、小当たりに決定される場合には、小当たり遊技中の役物20の開放回数や、第2大当たり移行後のラウンド数が異なる3種類の小当たり（第1小当たり、第2小当たり、第3小当たり）のいずれかに決定される。また、図28に示すような特別図柄の停止図柄と判定値との関係は、ROM54にテーブルとして格納されている。すなわち、特別図柄の種類に対応させて各々の判定値が設定されたテーブルがROM54に格納されている。

【0154】

図29は、普通図柄の停止図柄と判定値との関係の一例を示す説明図である。この実施の形態では、普通図柄当たり判定用乱数（ランダム3）が取り得る数値の範囲は、0～149であるとする。判定値の総数は、大当たり判定用乱数が取り得る数である150個ある。

【0155】

この実施の形態では、図29に示すように、遊技状態が有利状態であるか通常状態（非有利状態）であるかにかかわらず、当りに対応する判定値の数は一定である。具体的には、この実施の形態では、図29に示すように、遊技状態が有利状態であるか通常状態であるかにかかわらず、3分の1の確率で当りになる。なお、この実施の形態では、有利状態とは、普通図柄の変動時間が短縮される状態をいう。そして、普通図柄の変動時間が短縮される状態を時短状態という。また、通常状態（通常時ともいう）とは、時短状態ではない状態（非時短状態）をいう。なお、時短状態で、特別図柄の変動時間を短縮してもよい。

【0156】

図30は、大当たり判定結果と動作との関係を示す説明図である。図30に示すように、この実施の形態では、複数種類の小当たりがある。小当たりには、始動動作状態において役物20を1回開放する第1小当たりと、始動動作状態において役物20を2回開放する第2小当たりおよび第3小当たりとがある。小当たり種類と特別図柄の停止図柄とは対応している。ま

た、始動動作状態においてV入賞が生じたことを条件に開始される第2大当り遊技にも複数の種類がある。すなわち、ラウンド数が異なる第2大当り遊技がある。

【0157】

図30に示すように、大当りとすることに決定されたときは、特別図柄および飾り図柄の変動が終了したら、始動動作状態を経ず、直接、16ラウンドの大当り遊技状態（第1大当り遊技状態）に移行する。

【0158】

また、図30に示すように、第1小当りとすることに決定されたときは、特別図柄および飾り図柄の変動が終了したら、始動動作状態に1回移行する。つまり、役物20が1回開状態に制御される。そして、役物20が開状態に制御されたことによって、V入賞が発生した場合に、3ラウンドの大当り遊技状態（第2大当り遊技状態）に移行する。

10

【0159】

また、図30に示すように、第2小当りとすることに決定されたときは、特別図柄および飾り図柄の変動が終了したら、始動動作状態に2回移行する。つまり、役物20が2回開状態に制御される。そして、役物20が開状態に制御されたことによって、V入賞が発生した場合に、8ラウンドの大当り遊技状態（第2大当り遊技状態）に移行する。

【0160】

また、図30に示すように、第3小当りとすることに決定されたときは、特別図柄および飾り図柄の変動が終了したら、始動動作状態に2回移行する。つまり、役物20が2回開状態に制御される。そして、役物20が開状態に制御されたことによって、V入賞が発生した場合に、16ラウンドの大当り遊技状態（第2大当り遊技状態）に移行する。

20

【0161】

この実施の形態では、図30に示すように、複数の小当り種類が設けられ、各小当りに応じて異なる役物20の開放回数および大当りラウンド数が設定されているので、遊技者の遊技の興趣が向上させることができる。

【0162】

なお、この実施の形態では、小当りの種類に応じてV入賞後の大当りのラウンド数を異ならせる場合を示しているが、小当りの種類に応じてラウンドごとの大入賞口の開放期間を異ならせるようにしてもよい。

【0163】

30

また、図30に示すように、この実施の形態では、第1小当りに決定された場合には、リーチ演出を含まない変動パターン#4が用いられる。また、第2小当りに決定された場合には、変動パターン#5、#6が用いられる。変動パターン#5は、飾り図柄の変動中にノーマルリーチを伴う変動パターンである。また、変動パターン#6は、飾り図柄の変動中に、ノーマルリーチとは異なるリーチ態様のスーパーリーチAを伴う変動パターンである。

【0164】

また、第3小当りに決定された場合には、変動パターン#7～#9が用いられる。変動パターン#7は、飾り図柄の変動中にノーマルリーチを伴う変動パターンである。また、変動パターン#8は、飾り図柄の変動中にスーパーリーチAを伴う変動パターンである。また、変動パターン#9は、飾り図柄の変動中に、ノーマルリーチおよびスーパーリーチAとは異なるリーチ態様のスーパーリーチBを伴う変動パターンである。

40

【0165】

このように、この実施の形態では、小当りと決定されたときに、飾り図柄の変動中にリーチ演出が実行される場合には第2小当り遊技または第3小当り遊技が実行され、リーチ演出が実行されない場合には第1小当り遊技が実行される。リーチ演出が実行された後に開始された小当り遊技では役物20の開放回数が多い第2小当り遊技または第3小当り遊技が実行されるので、リーチ演出が実行されることによって、V入賞して第2遊技状態に移行することへの期待感を高めることができる。

【0166】

50

また、図30に示すように、大当りに決定された場合には、変動パターン#1～#3が用いられる。変動パターン1は、飾り図柄の変動中にノーマルリーチを伴う変動パターンである。また、変動パターン#2は、飾り図柄の変動中にスーパーリーチAを伴う変動パターンである。また、変動パターン#3は、飾り図柄の変動中にスーパーリーチBを伴う変動パターンである。

【0167】

図30に示すように、この実施の形態では、飾り図柄の変動中にスーパーリーチ演出が実行される場合には大当たりとなる割合が高いのであるから、スーパーリーチ演出が実行されることによって、第1大当たりが発生することへの期待感を高めることができる。

【0168】

図31は、普通図柄の表示結果と変動パターンとの関係の一例を示す説明図である。図31に示すように、普通図柄とすることに決定されると、普通図柄変動パターン決定用乱数値にもとづいて、変動パターンを、ノーマルリーチ、ロングリーチまたはスーパーリーチに決定する。なお、図31に示す例では、普通図柄とすることに決定された場合に、ノーマルリーチの変動時間は20秒であり、ロングリーチの変動時間は30秒であり、スーパーリーチの変動時間は35秒である。また、この実施の形態では、図31に示すように、普通可変入賞球装置15の開放時間を5.0秒と決定した場合には0.1秒と決定した場合よりも高い確率でロングリーチやスーパーリーチを含む変動パターンを決定する。

【0169】

また、図31に示すように、はずれとすることに決定されると、普通図柄変動パターン決定用乱数値にもとづいて、変動パターンを、はずれ（リーチなし）、ノーマルリーチはずれまたはロングリーチはずれに決定する。なお、図31に示す例では、はずれとすることに決定された場合に、はずれ（リーチなし）の変動時間は10秒であり、ノーマルリーチはずれの変動時間は19.5秒であり、ロングリーチはずれの変動時間は29.5秒である。

【0170】

なお、この実施の形態では、後述するように、役物制御終了時に特別図柄に対する保留記憶が溜まっていることにもとづいて演出ステップをステップアップするのであるが、普通図柄に対するゲート保留記憶が溜まっていることにもとづいて演出ステップをステップアップするようにしてもよい。また、例えば、普通可変入賞泣訴うち15を5.0秒開放する際に演出ステップをステップアップするようにしてもよい。

【0171】

図32は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS27）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では特別図柄表示器8および大入賞口を制御するための処理が実行される。

【0172】

CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う際に、遊技盤6に設けられている始動入賞口に遊技球が入賞したことを検出するための始動口スイッチ（始動口スイッチ13a, 14a）がオンしていたら、すなわち遊技球が始動入賞口に入賞する始動入賞が発生していたら（ステップS321）、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS322）。そして、ステップS300～S311のうちのいずれかの処理を行う。

【0173】

ステップS300～S311の処理は、以下のような処理である。

【0174】

特別図柄通常処理（ステップS300）：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数（始動入賞記憶数）を確認する。保留記憶数は保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。保留記憶数が0でない場合には、大当たりとするか否か決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を変動パターン設定処理

10

20

30

40

50

(ステップS 3 0 1) に対応した値 (この例では 1) に更新する。

【0 1 7 5】

変動パターン設定処理 (ステップS 3 0 1) : 特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるときに実行される。特別図柄の可変表示後の停止図柄を決定する。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間 (可変表示時間 : 可変表示を開始してから表示結果が導出表示 (停止表示) するまでの時間) を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) を特別図柄変動中処理 (ステップS 3 0 2) に対応した値 (この例では 2) に更新する。

【0 1 7 6】

特別図柄変動中処理 (ステップS 3 0 2) : 特別図柄プロセスフラグの値が 2 であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過 (ステップS 3 0 1 でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が 0 になる) すると、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) を特別図柄停止処理 (ステップS 3 0 3) に対応した値 (この例では 3) に更新する。

【0 1 7 7】

特別図柄停止処理 (ステップS 3 0 3) : 特別図柄プロセスフラグの値が 3 であるときに実行される。特別図柄表示器 8 における可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、特別図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) を大入賞口開放前処理 (ステップS 3 0 8) に対応した値 (この例では 7) に更新する。大当たりフラグがセットされていない場合には、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) を役物開放前処理 (ステップS 3 0 4) に対応した値 (この例では 4) に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が送信する特別図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置 9 において特別図柄に対応する飾り図柄が停止されるように制御する。

【0 1 7 8】

役物開放前処理 (ステップS 3 0 4) : 特別図柄プロセスフラグの値が 4 であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、始動動作を行わせるための処理を実行して、内部状態 (具体的には、特別図柄プロセスフラグの値) を、役物開放中処理 (ステップS 3 0 5) に応じた値 (この例では 5) に更新する。

【0 1 7 9】

役物開放中処理 (ステップS 3 0 5) : 特別図柄プロセスフラグの値が 5 であるときに実行される。特定領域スイッチ 6 6 a がオンしたか否か確認するとともに、役物開放時間が経過したか否か確認する。特定領域スイッチ 6 6 a がオンした場合には、V 入賞フラグをセットする。役物開放時間が経過した場合には、役物を閉鎖状態にする。そして、役物開放の開放回数が、決定されている開放回数に達していなければ、再び始動動作を行わせるために役物を開放状態にする。役物開放の開放回数が、決定されている開放回数に達している場合には、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) を役物閉鎖後処理 (ステップS 3 0 6) に対応した値 (この例では 6) に更新する。

【0 1 8 0】

役物閉鎖後処理 (ステップS 3 0 6) : 特別図柄プロセスフラグの値が 6 であるときに実行される。V 入賞フラグがセットされている場合には、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) を大入賞口開放前処理 (ステップS 3 0 8) に対応した値 (この例では 8) に更新する。V 入賞フラグがセットされていない場合には、はずれ演出期間を決定するためのはずれ演出中時間タイマに演出中時間に相当する値を設定し、内部状態 (特別図柄プロセスフラグ) をはずれ演出中処理 (ステップS 3 0 7) に対応した値 (この例では 7) に更新する。

【0 1 8 1】

はずれ演出中処理 (ステップS 3 0 7) : 特別図柄プロセスフラグの値が 7 であるとき

10

20

30

40

50

に実行される。はずれ演出時間が経過したら、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値（この例では0）に更新する。

【0182】

大入賞口開放前処理（ステップS308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。大入賞口（開閉板16による大入賞口）を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を、大入賞口開放中処理（ステップS309）に応じた値（この例では9）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。

10

【0183】

大入賞口開放中処理（ステップS309）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立した場合には、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を、大入賞口閉鎖後処理（ステップS310）に応じた値（この例では10）に更新する。

【0184】

大入賞口閉鎖後処理（ステップS310）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を大入賞口開放前処理（ステップS308）に対応した値（この例では8）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態を大当たり終了処理（ステップS311）に対応した値（この例では11）に更新する。

20

【0185】

大当たり終了処理（ステップS311）：特別図柄プロセスフラグの値が11であるときに実行される。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（具体的には、特別図柄プロセスフラグの値）を特別図柄通常処理（ステップS300）に応じた値（この例では0）に更新する。

【0186】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に対する制御コマンドの送出方式について説明する。図33は、主基板31から演出制御基板80に送信される演出制御コマンドの信号線を示す説明図である。図33に示すように、この実施の形態では、演出制御コマンドは、演出制御信号CD0～CD7の8本の信号線で主基板31から中継基板177を介して演出制御基板80に送信される。また、主基板31と演出制御基板80との間には、取込信号（演出制御INT信号）を送信するための演出制御INT信号の信号線も配線されている。

30

【0187】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」に設定され、EXTデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「0」に設定される。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい。

40

【0188】

図34に示すように、演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。したがって、演出制御用マイクロコンピュータ100から見ると、演出制御INT信号は、演出制御コマンドデータの取り込みの契機となる信号に相当する。

50

【0189】

演出制御コマンドは、演出制御用マイクロコンピュータ100が認識可能に1回だけ送出される。認識可能とは、この例では、演出制御INT信号のレベルが変化することであり、認識可能に1回だけ送出されるとは、例えば演出制御コマンドデータの1バイト目および2バイト目のそれぞれに応じて演出制御INT信号が1回だけパルス状（矩形波状）に出力されることである。なお、演出制御INT信号は図34に示された極性と逆極性であってもよい。

【0190】

図35および図36は、演出制御用マイクロコンピュータ100に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図35および図36に示す例において、コマンド8001(H)～8009(H)は、普通図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（普図変動パターンコマンド）である（それぞれ普通図柄変動パターン#1～#9に対応）。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8001(H)～8009(H)のいずれかを受信すると、演出表示装置9において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0191】

また、図35および図36に示す例において、コマンド8101(H)～8109(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（特図変動パターンコマンド）である（それぞれ特別図柄変動パターン#1～#9に対応）。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8101(H)～8109(H)のいずれかを受信すると、演出表示装置9において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0192】

コマンド8B00(H)は、普通図柄の可変表示（変動）結果がはずれであることを指定する演出制御コマンド（普図はずれ指定コマンド）である。コマンド8B01(H)は、普通図柄の可変表示（変動）結果が普図当りであることを指定する演出制御コマンド（普図当り指定コマンド）である。以下、普図はずれ指定コマンドおよび普図当り指定コマンドのいずれかを指す場合、または包括的に表現する場合に、普図表示結果コマンドということがある。

【0193】

コマンド8C00(H)は、特別図柄の可変表示（変動）結果が第1小当りであることを指定する演出制御コマンド（第1小当り指定コマンド）である。コマンド8C01(H)は、特別図柄の可変表示（変動）結果が第2小当りであることを指定する演出制御コマンド（第2小当り指定コマンド）である。コマンド8C02(H)は、特別図柄の可変表示（変動）結果が第3小当りであることを指定する演出制御コマンド（第3小当り指定コマンド）である。コマンド8C03(H)は、特別図柄の可変表示（変動）結果が大当りであることを指定する演出制御コマンド（大当り指定コマンド）である。以下、第1小当り指定コマンド、第2小当り指定コマンド、第3小当り指定コマンドおよび大当り指定コマンドのいずれかを指す場合、または包括的に表現する場合に、特図表示結果コマンドということがある。

【0194】

コマンド8F00(H)は、普通図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド（普通図柄確定指定コマンド）である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、普通図柄確定指定コマンドを受信すると、普通図柄に対応した飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果を導出表示する。なお、導出表示とは、図柄を最終的に停止表示させることである。

【0195】

コマンド 8 F 0 1 (H) は、特別図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(特別図柄確定指定コマンド)である。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、特別図柄確定指定コマンドを受信すると、普通図柄に対応した飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0 1 9 6】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

10

【0 1 9 7】

コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

【0 1 9 8】

コマンド A 0 0 1 (H) は、大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。コマンド A 0 0 2 (H) は、小当たり遊技(始動動作状態)の開始を指定する演出制御コマンド(小当たり開始指定コマンド)である。

20

【0 1 9 9】

コマンド A 1 X X (H) は、X X で示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A 2 X X (H) は、X X で示す回数目(ラウンド)の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

【0 2 0 0】

コマンド A 3 0 1 (H) は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド:エンディング指定コマンド)である。コマンド A 3 0 2 (H) は、役物制御の終了を指定する演出制御コマンド(役物制御終了指定コマンド)である。

30

【0 2 0 1】

コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が有利状態になったことを示す演出制御コマンド(有利状態指定コマンド)である。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が有利状態から通常状態(非有利状態)に戻ったことを示す演出制御コマンド(通常状態指定コマンド)である。

【0 2 0 2】

コマンド D 0 0 1 (H) は、大入賞口への異常入賞の報知を指示する演出制御コマンド(異常入賞報知指定コマンド)である。コマンド D 0 0 2 (H) は、コマンド D 0 0 2 (H) は、始動入賞口への異常入賞の報知を指示する演出制御コマンド(始動異常入賞指定コマンド)である。

40

【0 2 0 3】

コマンド D 0 0 3 (H) は、大入賞口周辺で異常な磁気を検出したことの報知を指示する演出制御コマンド(磁気異常報知指定コマンド)である。コマンド D 0 0 4 (H) は、異常な振動を検出したことの報知を指示する演出制御コマンド(振動異常報知指定コマンド)である。コマンド D 0 0 5 (H) は、大入賞口の異常開放を検出したことの報知を指示する演出制御コマンド(異常開放報知指定コマンド)である。

【0 2 0 4】

コマンド E 0 X X (H) は、保留記憶数が X X で示される値であることを指定する演出制御コマンド(保留記憶数指定コマンド)である。

【0 2 0 5】

50

コマンド E 4 0 0 (H) は、役物 2 0 の第 1 進入口 7 1 への入賞が生じたことを示す演出制御コマンド (第 1 役物入賞指定コマンド) である。コマンド E 4 0 1 (H) は、役物 2 0 の第 2 進入口 7 2 への入賞が生じたことを示す演出制御コマンド (第 2 役物入賞指定コマンド) である。コマンド E 4 0 2 (H) は、特定入賞口 6 6 A への入賞が生じたことを示す演出制御コマンド (V 入賞指定コマンド) である。

【0206】

演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1) は、主基板 3 1 に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から上述した演出制御コマンドを受信すると図 3 5 および図 3 6 に示された内容に応じて演出表示装置 9 の表示状態を変更するとともに、ランプ等の発光体の表示状態を変更し、音声出力基板 7 0 に対して音番号データを出力する。

10

【0207】

図 3 7 は、ステップ S 3 2 2 の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、C P U 5 6 は、保留記憶数が上限値である 4 になっているか否か確認する (ステップ S 8 1)。保留記憶数が 4 になっている場合には、処理を終了する。

【0208】

保留記憶数が 4 になっていない場合には、保留記憶数を示す保留記憶数カウンタの値を 1 増やす (ステップ S 8 2)。また、C P U 5 6 は、乱数を生成するためのカウンタからカウンタ値を読み出してソフトウェア乱数を抽出するとともに、乱数回路 5 0 3 のカウンタ値を読み出してランダム R (乱数回路 5 0 3 が生成する大当たり判定用乱数) を抽出し、それらを、抽出した乱数値として保留記憶数カウンタの値に対応する保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する (ステップ S 8 3)。ステップ S 8 3 では、C P U 5 6 は、ソフトウェア乱数としてランダム 5 (図 2 7 参照) の値 (特別図柄変動パターン用乱数を生成するためのカウンタの値) を抽出する。また、保留記憶バッファにおいて、保存領域は、保留記憶数の上限値と同数確保されている。また、変動パターン用乱数を生成するためのカウンタや保留記憶バッファは、R A M 5 5 に形成されている。「R A M に形成されている」とは、R A M 内の領域であることを意味する。

20

【0209】

また、特別図柄保留記憶表示器 1 8 の表示を、保留記憶数カウンタの値を示す表示に変更する (ステップ S 8 4)。さらに、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に、保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ S 8 5)。この場合、C P U 5 6 は、ステップ S 8 2 で更新した保留記憶数カウンタの値にもとづいて、現在の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信する。具体的には、C P U 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル (あらかじめ R O M にコマンド毎に設定されている) のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理 (ステップ S 2 9) において演出制御コマンドを送信する (他の演出制御コマンドについても同様)。

30

【0210】

図 3 8 および図 3 9 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理 (ステップ S 3 0 0) を示すフローチャートである。特別図柄通常処理が実行される状態は、特別図柄プロセスフラグの値がステップ S 3 0 0 を示す値となっている場合である。なお、特別図柄プロセスフラグの値がステップ S 3 0 0 を示す値となっている場合とは、特別図柄表示器 8 において特別図柄の変動表示がなされていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態である。

40

【0211】

特別図柄通常処理において、C P U 5 6 は、保留記憶数を確認する (ステップ S 5 1)。具体的には、保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。保留記憶数が 0 であれば、C P U 5 6 は、客待ちデモ表示コマンドを既に送信済みであることを示すデモ表示コマン

50

ド送信済みフラグがセットされているか否か確認する（ステップS52）。デモ表示コマンド送信済みフラグがセットされていなければ（ステップS52のN）、CPU56は、客待ちデモ表示コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を実行し（ステップS53）、デモ表示コマンド送信済みフラグをセットする（ステップS54）。上記のステップS52～54の処理によって、保留記憶数が0の場合に1度だけ客待ちデモ表示コマンドが演出制御用マイクロコンピュータ100に送信される。

【0212】

保留記憶数が0でなければ、RAM55の保留記憶数バッファにおける保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納するとともに（ステップS55）、保留記憶数の値を1減らし（保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し）、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS56）。すなわち、RAM55の保留記憶数バッファにおいて保留記憶数=n（n=2, 3, 4）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、保留記憶数=n-1に対応する保存領域に格納する。よって、各保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

10

【0213】

次いで、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS57）。この場合、CPU56は、ステップS56で更新した保留記憶数カウンタの値にもとづいて、現在の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信する。

20

【0214】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域から大当たり判定用乱数（ランダムR）を読み出し（ステップS60）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS61）。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている判定値（図28に例示されたテーブルの設定されている判定値）と大当たり判定用乱数とを比較し、大当たりとするかまたは小当たりとするかを決定する処理を実行するプログラムである。なお、ステップS61では、小当たりと決定する場合には、CPU56は、小当たりの種類として、第1小当たり、第2小当たりまたは第3小当たりのいずれとするかも決定する。また、この実施の形態では、図28のテーブルに示すように、ステップS61の大当たり判定においてはずれはない。

30

【0215】

大当たりとすることに決定したときには（ステップS62）、CPU56は、大当たりフラグをセットする（ステップS63）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に対応した値に更新する（ステップS70）。

【0216】

大当たりとすることに決定しなかった場合（すなわち、第1小当たり、第2小当たりまたは第3小当たりのいずれかに決定した場合）には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認し、時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する（ステップS65, S66）。そして、時短回数カウンタの値が0になった場合には、可変表示が終了したときに遊技状態を非時短状態に移行させるために時短終了フラグをセットする（ステップS68, S69）。そして、ステップS70に移行する。

40

【0217】

図40は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、乱数バッファ領域から変動パターン決定用乱数を読み出す（ステップS340）。そして、変動パターン決定用乱数にもとづいて変動パターンテーブルから変動パターンを選択する（ステップS341）。変動パターンテーブルとは、図30に示されたような、変動パターンと対応させて判定値が設定されているROM54の領域である。この実施の形態では、図30に示すように、大当たり判定の判定結果（大当たりとするのか、第1小当たり～第3小当たりの

50

いずれとするのか)に応じて異なる変動パターンテーブルを用いている。

【0218】

なお、CPU56は、第1小当り(V入賞後3ラウンドの大当りとなる小当り)または第2小当り(V入賞後8ラウンドの大当りとなる小当り)とすると決定されている場合には、「1」を特別図柄表示器8に表示させる特別図柄の停止図柄(表示結果)に決定する。また、CPU56は、第3小当り(V入賞後16ラウンドの大当りとなる小当り)とすると決定されている場合には、「2」を特別図柄表示器8に表示させる特別図柄の停止図柄(表示結果)に決定する。なお、CPU56は、大当りとすると決定されている場合には、「7」を特別図柄表示器8に表示させる特別図柄の停止図柄(表示結果)に決定する。

10

【0219】

CPU56は、ステップS41で選択した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS342)。

【0220】

また、特別図柄の変動を開始する(ステップS344)。例えば、ステップS34の特別図柄表示制御処理で参照される開始フラグをセットする。また、RAM55に形成されている変動時間タイマに、ステップS41の処理で選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS345)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理(ステップS302)に対応した値に更新する(ステップS346)。

20

【0221】

図41は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理(ステップS302)を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、変動時間タイマを1減算し(ステップS121)、変動時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS122)、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理(ステップS303)に対応した値に更新する(ステップS123)。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0222】

図42は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(ステップS303)を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、ステップS34の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、特別図柄表示器8に停止図柄を導出表示する制御を行う(ステップS131)。また、特別図柄確定指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS132)。

30

【0223】

大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、大当り開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS133、S134)。また、開放回数カウンタに大当り遊技における大入賞口開放可能回数である開放回数(ラウンド数)をセットし(ステップS135)、ラウンド開始前タイマにラウンド開始前時間(新たなラウンドが開始されることを例えば演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップS136)。

40

【0224】

次いで、CPU56は、異常入賞判定カウンタに閾値として「192」の値を設定する(ステップS136A)。ステップS136Aで設定される閾値は、16ラウンドの大当り遊技状態における特別可変入賞球装置20への遊技球の入賞を最大限許容する値である。すなわち、この実施の形態では、1ラウンドあたり大入賞口への10個の遊技球の入賞が認められているので、通常は、大当り遊技状態中における16ラウンド(16回の大入賞口の開放)が終了した時点で160個(10個×16ラウンド)の遊技球が入賞する。しかし、カウントスイッチ23が大入賞口への10個目の遊技球の入賞を検出してから大入賞口が閉鎖されるまでに遊技球が大入賞口に入賞する場合がある。この場合、1ラウン

50

ドにおいて10個以上の遊技球が大入賞口に入賞することになり、大当り遊技状態中における16ラウンドが終了した時点で160個以上の遊技球が大入賞口に入賞する可能性がある。一方、16ラウンド全てにおいて1ラウンドあたり12個以上の遊技球が大入賞口に入賞すること（つまり、16ラウンドで192個の遊技球が大入賞口に入賞すること）は経験的に考えにくい。よって、そのような事態が生じたときは、大入賞口の開閉板が閉じなくなるような故障が発生したか、何らかの不正行為が行われているとみなすことができる。このような着想にもとづいて、この実施の形態では、16ラウンドの大当り遊技状態においてカウントスイッチ23による遊技球の検出数が191回まで（つまり特別可変入賞球装置120への入賞数が191個まで）は、特別可変入賞球装置120への遊技球の入賞を許容すべく、ステップS136Aにおいて閾値として「192」の値が設定されている。後述するように、カウントスイッチ23の検出数が192回になると、異常入賞が発生したと判定して異常報知を実行するための処理を実行する（図58のステップS260、S261参照）。

10

【0225】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS137）。なお、開放回数カウンタに設定されるラウンド数は、16ラウンド（16R）に相当する16である。

【0226】

大当りフラグがセットされておらず（すなわち、小当りである場合）、時短終了フラグがセットされている場合には、時短終了フラグをリセットするとともに、時短フラグをリセットする（ステップS133、S138、S139、S140）。また、小当り開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い（ステップS142）、特別図柄プロセスフラグの値を役物開放前処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS143）。

20

【0227】

次に、始動動作状態を説明する。図43は、ROM54における始動動作状態に関するデータが設定されているテーブルを示す説明図である。図43（A）には、役物20の開放回数が1回の場合に使用される役物開放時テーブルが示され、図43（B）には、役物20の開放回数が2回の場合に使用される役物開放時テーブルが示されている。役物開放時テーブルには、開放中処理時間（役物20の開放時間と開放間の閉鎖時間との和の時間）に相当する値を示すデータと、ROM54に格納されている開放パターンテーブルの先頭アドレス（AAAAまたはBBBBとする。）が順に設定されている。順にとは、データの格納アドレスが連続していることを意味する。

30

【0228】

なお、この実施の形態では、役物20の開放回数が1回の場合には、役物20の開放時間は0.7秒であり、役物20の開放回数が2回の場合には、それぞれの開放時間は0.7秒であって、閉鎖時間は0.5秒である。また、開放中処理時間を計測するタイマの値は2ms（2m秒）毎に更新されるので、役物開放時テーブルにおいて（後述する開放パターンテーブルにおいても）、（2ms×（データの値））が時間になるようなデータが、16進数で設定されている。役物20の開放回数が1回の場合には、閉鎖時間がないので、開放中処理時間は、役物20の開放時間と同じである。また、役物20の開放回数が2回の場合には、開放中処理時間は、役物20の2回の開放時間と閉鎖時間との和と同じである。

40

【0229】

図43（B）に示すように、役物20の開放回数が1回の場合に使用される開放パターンテーブルには、順に、ソレノイド出力データ（＝01（オンを示す））、開放時間を示す値のデータ、ソレノイド出力データ（＝00（オフを示す））が設定されている。役物20の開放回数が2回の場合に使用される開放パターンテーブルには、順に、ソレノイド出力データ（＝01（オンを示す））、開放時間を示す値のデータ、ソレノイド出力データ（＝00（オフを示す））、閉鎖時間を示す値のデータ、ソレノイド出力データ（＝0

50

1（オンを示す））、開放時間を示す値のデータ、ソレノイド出力データ（＝00（オフを示す））が設定されている。

【0230】

CPU56は、開放パターンテーブルに設定されているデータにしたがって、始動動作状態における役物20の開閉を制御する。なお、ソレノイド出力データは、役物20を開放するための開放ソレノイド75の駆動状態を示すデータである。オンは、役物20の開放（開放ソレノイド75の駆動）を示し、オフは、役物20の閉鎖（開放ソレノイド75の駆動停止）を示す。

【0231】

図44は、役物開放前処理（ステップS304）を示すフローチャートである。役物開放前処理において、CPU56は、始動動作状態における役物20の開放回数が1回に決定されている場合（開放パターンが開放回数1回である場合）には、役物20の開放回数が1回の場合に使用される役物開放時テーブルのアドレスをレジスタ（RAM55でもよい）に設定する（ステップS410、S411）。また、役物20の開放回数が1回に決定されていない場合（2回に決定されている場合）には、役物20の開放回数が2回の場合に使用される役物開放時テーブルのアドレスをレジスタ（RAM55でもよい）に設定する（ステップS410、S412）。なお、この実施の形態では、役物20の開放回数は、ステップS61、S62の処理で小当りの種類が決定されたことにもとづいて決定される。すなわち、第1小当りと決定された場合には役物20の開放回数は1回と決定され、第2小当りまたは第3小当りと決定された場合には役物20の開放回数は2回と決定される。

【0232】

そして、設定されたアドレスのデータと次のアドレスのデータ（開放中時間である：図43参照）を開放中処理時間タイマに設定する（ステップS413）。また、設定されているアドレスを＋2し（ステップS414）、そのアドレスのデータと次のアドレスのデータ（開放パターンテーブルの先頭アドレスである：図43参照）をRAM55に形成されているポインタに設定する（ステップS415）。なお、この実施の形態では、CPU56のデータバスは8ビット（1バイト）である。ステップS413の処理で2バイトのデータを扱うので、ステップS414の処理でアドレスは＋2される。

【0233】

次いで、ポインタが指すアドレスのデータをロードする（ステップS416）。ここでは、1バイトのソレノイド出力データ（＝01（オンを示す））がロードされる（図43（B）参照）。CPU56は、ロードしたデータをポート出力用RAM領域にセットする（ステップS417）。なお、図26に示されたソレノイド出力処理（ステップS32）において、ポート出力用RAM領域にセットされたデータにもとづいて開放ソレノイド75が駆動され、役物20が開放する。そして、ポインタの値を＋1する（ステップS418）。ポインタの値は、開放パターンテーブルにおける2番目のデータが格納されているアドレスになる。すなわち、ポインタは、開放パターンテーブルにおける2番目のデータが格納されているアドレスを指すことになる。

【0234】

さらに、CPU56は、ポインタが指すアドレスのデータと次のアドレスのデータとをロードする（ステップS419）。ここでは、開放時間を示す2バイトのデータがロードされる（図43（B）参照）。そして、ロードしたデータを、開放時間または閉鎖時間を計測するためのオン時間／オフ時間タイマに設定する（ステップS421）。CPU56は、ポインタの値を＋2しておく（ステップS422）。よって、ポインタは、開放パターンテーブルにおける3番目のデータが格納されているアドレスを指すことになる。

【0235】

次いで、CPU56は、役物20の内部に進入した遊技球を計数する役物内遊技球個数カウンタをクリア（0に初期化）し（ステップS423）、役物20の開放制御を開始したことを示す役物開放開始フラグをセットする（ステップS424）とともに、役物20

を開放してからの経過時間を計測するための役物開放後時間計測タイマをスタートさせる（ステップS 4 2 5）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を、役物開放中処理（ステップS 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 4 2 6）。

【0 2 3 6】

図4 5～図4 7は、役物開放中処理（ステップS 3 0 5）を示すフローチャートである。役物開放中処理において、CPU 5 6は、開放中処理時間タイマが既にタイムアウトしている（値が0になっている）か否か確認する（ステップS 4 3 0）。タイムアウトしていれば、ステップS 4 5 1に移行する。

【0 2 3 7】

開放中処理時間タイマがタイムアウトしていない場合には、開放中処理時間タイマの値を－1する（ステップS 4 3 1 A）。また、オン時間／オフ時間タイマの値を－1する（ステップS 4 3 1 B）。そして、CPU 5 6は、オン時間／オフ時間タイマがタイムアウトした（値が0になった）か否か確認する（ステップS 4 3 2）。タイムアウトしていれば、ステップS 4 4 2に移行する。

【0 2 3 8】

オン時間／オフ時間タイマがタイムアウトしていない場合には、回転体8 6を回転駆動する回転体制御を実行する（ステップS 4 3 3）。また、第1役物入賞スイッチ7 1 aがオンしたら、すなわち役物2 0の第1進入口7 1に入賞した遊技球を検出したら（ステップS 4 3 4 A）、役物内遊技球個数カウンタの値を＋1するとともに（ステップS 4 3 5 A）、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に第1役物入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 4 3 6 A）。また、第2役物入賞スイッチ7 2 aがオンしたら、すなわち役物2 0の第2進入口7 2に入賞した遊技球を検出したら（ステップS 4 3 4 B）、役物内遊技球個数カウンタの値を＋1するとともに（ステップS 4 3 5 B）、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に第2役物入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 4 3 6 B）。

【0 2 3 9】

また、役物排出スイッチ8 5 aがオンしたら、すなわち役物から排出された遊技球を検出したら（ステップS 4 3 7）、役物内遊技球個数カウンタの値を－1する（ステップS 4 3 8）。

【0 2 4 0】

また、遊技球が特定入賞口6 6 Aに進入したことを示す特定領域スイッチ6 6 aがオンしたら（ステップS 4 3 9）、V入賞フラグをセットするとともに（ステップS 4 4 0）、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0にV入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 4 4 1）。

【0 2 4 1】

ステップS 4 4 2では、CPU 5 6は、ポインタが指すアドレスのデータをロードする。ロードしたデータをポート出力用RAM領域にセットする（ステップS 4 4 3）。

【0 2 4 2】

始動動作状態における役物2 0の開放回数が1回に決定されている場合には、ロードしたデータはソレノイド出力データ（＝0 0（オフを示す））である。また、始動動作状態における役物2 0の開放回数が2回に決定されている場合には、ロードしたデータはソレノイド出力データ（＝0 0（オフを示す））またはソレノイド出力データ（＝0 1（オンを示す））になる。すなわち、始動動作状態における役物2 0の開放回数が2回に決定されている場合、役物開放中処理において、最初にステップS 4 4 2の処理が実行されるときには、ソレノイド出力データ（＝0 0（オフを示す））であり、2回目にステップS 4 4 2の処理が実行されるときには、2回目の開放に対応するソレノイド出力データ（＝0 1（オンを示す））であり、3回目にステップS 4 4 2の処理が実行されるときには、2回目の開放に対応するソレノイド出力データ（＝0 0（オフを示す））である。

【0 2 4 3】

次いで、CPU 5 6は、ポインタの値を＋1し（ステップS 4 4 4）、ポインタが指す

10

20

30

40

50

アドレスのデータと次のアドレスのデータとをロードする（ステップS 4 4 5）。ロードしたデータが0 0 0 0（終了コード：図4 3（B）参照）であれば（ステップS 4 4 6）、入賞監視タイマに入賞監視時間（例えば6秒）に相当する値を設定する（ステップS 4 4 7）。

【0 2 4 4】

ロードしたデータが0 0 0 0でなければ、ロードしたデータを、開放時間または閉鎖時間を計測するためのオン時間／オフ時間タイマに設定する（ステップS 4 4 8）。そして、CPU 5 6は、ポインタの値を+ 2しておく（ステップS 4 4 9）。

【0 2 4 5】

ステップS 4 5 1では、CPU 5 6は、入賞監視タイマがタイムアウトしている（値が0になっている）か否か確認する。入賞監視タイマがタイムアウトしていない場合には、入賞監視タイマの値を- 1し（ステップS 4 5 2）、ステップS 4 3 4 Aに移行する。

10

【0 2 4 6】

入賞監視タイマがタイムアウトしている場合には、役物内遊技球個数カウンタの値が0になっているか否かを確認する（ステップS 4 5 3）。役物内遊技球個数カウンタの値が0になっていない場合には、ステップS 4 5 6 Aに移行する。役物内遊技球個数カウンタの値が0になった場合には、役物開放後時間計測タイマをリセットする（ステップS 4 5 4）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を、役物閉鎖後処理（ステップS 3 0 6）に応じた値に更新する（ステップS 4 5 5）。

【0 2 4 7】

20

なお、ステップS 4 5 1～S 4 5 5の処理において、役物内遊技球個数カウンタの値が0になるか（ステップS 4 5 3参照）、または入賞監視タイマ（この場合、例えば、あらかじめ1 1秒以上の長い値を設定する）がタイムアウトしたか（ステップS 4 5 1参照）のいずれかが成立したことにもとづいて、役物閉鎖後処理に移行し、次の変動を開始可能とするようにしてもよい。また、この場合、役物内遊技球個数カウンタの値が0になる前に入賞監視タイマがタイムアウトしたことにもとづいて役物閉鎖後処理に移行した場合には、エラー報知を行うようにしてもよい。

【0 2 4 8】

ステップS 4 5 6 Aでは、CPU 5 6は、役物2 0内の第1貯留部を開放中であることを示す第1貯留部開放フラグがセットされているか否かを確認する。セットされていれば、ステップS 4 5 6 Eに移行する。セットされていなければ、CPU 5 6は、役物開放後時間計測タイマの値にもとづいて所定の第1貯留部の開放時間（例えば、役物2 0開放後（2回開放する場合は1回目の役物開放後）8秒）を経過したか否かを確認する（ステップS 4 5 6 B）。第1貯留部の開放時間を経過していれば、CPU 5 6は、第1貯留部ソレノイド9 0 aを駆動して第1貯留部材9 3 aを可動させることによって、第1貯留部を開放状態に制御する（ステップS 4 5 6 C）。そして、第1貯留部開放フラグをセットし（ステップS 4 5 6 D）、ステップS 4 3 4 Aに移行する。

30

【0 2 4 9】

役物2 0の第1進入口7 1から進入し第1経路を経由して第1貯留部に遊技球が貯留されていた場合には、ステップS 4 5 6 A～S 4 5 6 Dの処理が行われることによって、役物2 0開放後の所定時間後に第1貯留部から開放され、回転体8 6に導かれる（図1 0、図1 1参照）。そして、特定入賞口6 6 Aに入賞した場合にはステップS 4 3 9の処理で特定領域スイッチ6 6 aで検出され、特定入賞口6 6 Aに入賞せずに排出された場合にはステップS 4 3 7の処理で役物排出スイッチ8 5 aで検出されることになる。

40

【0 2 5 0】

ステップS 4 5 6 Eでは、CPU 5 6は、役物2 0内の第2貯留部を開放中であることを示す第2貯留部開放フラグがセットされているか否かを確認する。セットされていれば、ステップS 4 5 6 Iに移行する。セットされていなければ、CPU 5 6は、役物開放後時間計測タイマの値にもとづいて所定の第2貯留部の開放時間（例えば、役物2 0開放後（2回開放する場合は1回目の役物開放後）1 2秒）を経過したか否かを確認する（ステ

50

ップS 4 5 6 F)。第2貯留部の開放時間を経過していれば、CPU 5 6は、第2貯留部ソレノイド9 0 bを駆動して第2貯留部材9 3 bを可動させることによって、第2貯留部を開放状態に制御する(ステップS 4 5 6 G)。そして、第2貯留部開放フラグをセットし(ステップS 4 5 6 H)、ステップS 4 3 4 Aに移行する。

【0 2 5 1】

ステップS 4 5 6 Iでは、CPU 5 6は、役物開放後時間計測タイマの値にもとづいて所定の可動部材7 7の可動時間(例えば、役物2 0開放後(2回開放する場合は1回目の役物開放後)1 3秒)を経過したか否かを確認する。可動部材7 7の可動時間を経過していれば、可動部材7 7を可動する可動部材制御を実行する(ステップS 4 5 6 J)。そして、ステップS 4 3 4 Aに移行する。

10

【0 2 5 2】

役物2 0の第2進入口7 2から進入し第2経路を経由して第2貯留部に遊技球が貯留されていた場合には、ステップS 4 5 6 E～S 4 5 6 Jの処理が行われることによって、役物2 0開放後の所定時間後に第2貯留部から開放され、可動部材7 7が右上方から左下方に斜めに傾斜した状態に可動されることによって、可動部材7 7内を通過して回転体8 6に導かれる(図1 2、図1 3参照)。そして、特定入賞口6 6 Aに入賞した場合にはステップS 4 3 7の処理で役物排出スイッチ8 5 aで検出されるとともにステップS 4 3 9の処理で特定領域スイッチ6 6 aで検出され、特定入賞口6 6 Aに入賞せずに排出された場合にはステップS 4 3 7の処理で役物排出スイッチ8 5 aで検出されることになる。

【0 2 5 3】

20

なお、この実施の形態では、開放中処理時間タイマがタイムアウトしてから役物内遊技球個数カウンタの値が0になるまで、すなわち役物2 0内の遊技球が全て排出されるまで、役物開放中処理において、役物入賞スイッチ7 1 a、7 2 aの検出信号、役物排出スイッチ8 5 aの検出信号およびV入賞スイッチ2 2の検出信号の確認を行っているが、開放中処理時間タイマがタイムアウトしてからのそれらの確認を、役物開放中処理以外の処理(例えば、ステップS 3 0 5の役物開放中処理とステップS 3 0 6の役物閉鎖後処理との間で実行される別の処理)で実行するようにしてもよい。

【0 2 5 4】

また、この実施の形態では、開放中処理時間タイマがタイムアウトするまで始動動作状態が継続するが、始動動作状態において所定個の遊技球が役物2 0に入賞したことが検出されたときに、開放中処理時間タイマがタイムアウトしていなくても、始動動作状態を終了させるようにしてもよい。例えば、CPU 5 6は、役物入賞スイッチ7 1 a、7 2 aによって所定個(例えば、各役物入賞スイッチ7 1 a、7 2 aで最低1個ずつ)の遊技球が役物2 0に入賞したことを確認したときに、開放中処理時間タイマの値を0にする。

30

【0 2 5 5】

図4 8は、回転体制御を示すフローチャートである。回転体制御において、CPU 5 6は、回転体8 6が動作中(回転体動作中)であるか否か(回転体動作中フラグがセットされているか否か)を確認する(ステップS 2 1 1)。動作中でなければ、役物開放開始フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 2 1 2)。役物開放開始フラグがセットされていたら、役物開放開始フラグをリセットするとともに(ステップS 2 1 3)、回転体8 6の駆動を開始する(ステップS 2 1 4)。すなわち、回転体駆動モータ8 7を回転させる。また、回転体動作中であることを示す回転体動作中フラグをセットする(ステップS 2 1 5)。なお、この実施の形態では、役物2 0を開放したときに回転体8 6の駆動を開始する場合を示しているが、役物2 0の開閉にかかわらず、常に回転体8 6に一定の動作をさせるように制御してもよい。また、例えば、遊技状態にかかわらず、遊技機1の電源をオンとした後に常に回転体8 6を一定の動作で駆動するようにしてもよい。

40

【0 2 5 6】

回転体動作中である場合には(ステップS 2 1 1のY)、CPU 5 6は、回転体8 6の動作停止を要求する回転体動作停止要求フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS 2 1 6)。回転体動作停止要求フラグがセットされている場合には、CPU 5 6

50

は、回転体駆動モータ 8 7 の駆動を停止して回転体 8 6 の回転を停止させる（ステップ S 2 1 7）とともに、回転体動作中フラグをリセットする（ステップ S 2 1 8）。そして、回転体 8 6 を初期位置に復帰させることを要求する回転体初期位置設定要求フラグをセットする（ステップ S 2 1 9）。

【0 2 5 7】

なお、回転体動作停止要求フラグは、役物閉鎖後処理でセットされる。また、回転体初期位置設定要求フラグは、ステップ S 3 3 の初期位置制御処理で参照される。

【0 2 5 8】

図 4 9 は、可動部材制御を示すフローチャートである。可動部材制御において、CPU 5 6 は、可動部材 7 7 が動作中（可動部材動作中）であるか否か（可動部材動作中フラグがセットされているか否か）を確認する（ステップ S 2 2 1）。動作中でなければ、CPU 5 6 は、可動部材 7 7 を既に可動済みであることを示す可動部材動作済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 2 2 2）。可動部材動作済フラグもセットされていないければ、CPU 5 6 は、可動部材駆動モータ 7 7 B を駆動し、可動部材 7 7 の可動を開始する（ステップ S 2 2 3）。この場合、図 7 および図 8 に示すように、役物 2 0 内の上方で水平な状態から、役物 2 0 内の右上方から左下方に斜めに傾いた状態となるように可動部材 7 7 が可動する。なお、後述するように、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって連動して装飾部材 7 8 の可動制御が行われることによって、図 7 および図 8 に示すように、装飾部材 7 8 が可動部材 7 7 の前方に重なった状態で連動して可動される。また、可動部材動作中であることを示す可動部材動作中フラグをセットする（ステップ S 2 2 4）。

【0 2 5 9】

可動部材動作中である場合には（ステップ S 2 2 1 の Y）、CPU 5 6 は、下側位置センサ 9 1 b からのオン信号を検出したか否かを確認する（ステップ S 2 2 5）。下側位置センサ 9 1 b からのオン信号を検出した場合には、CPU 5 6 は、可動部材駆動モータ 7 7 B の駆動を停止して可動部材 7 7 の可動を停止させる（ステップ S 2 2 6）。また、可動部材動作中フラグをリセットする（ステップ S 2 2 7）とともに、可動部材動作済フラグをセットする（ステップ S 2 2 8）。そして、可動部材 7 7 を初期位置に復帰させることを要求する可動部材初期位置設定要求フラグをセットする（ステップ S 2 2 9）。

【0 2 6 0】

なお、この実施の形態では、可動部材 7 7 の左端部分が最も下方まで可動してステップ S 2 2 6 で可動を停止された場合には、ステップ S 2 2 9 で可動部材初期位置設定要求フラグがセットされたことにもとづいて、ステップ S 3 3 の初期位置制御処理にて直ちに可動部材 7 7 を初期位置に戻す処理が実行される。

【0 2 6 1】

図 5 0 は、役物閉鎖後処理（ステップ S 3 0 6）を示すフローチャートである。役物閉鎖後処理において、CPU 5 6 は、図 4 8 に示す回転体制御で参照される回転体動作停止要求フラグをセットする（ステップ S 1 4 5 0）。また、回転体制御を実行する（ステップ S 1 4 5 1）。また、役物制御終了指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う（ステップ S 1 4 5 2）。また、小当たりフラグをリセットする（ステップ S 1 4 5 3）。

【0 2 6 2】

次いで、CPU 5 6 は、V 入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 1 4 5 4）。V 入賞フラグがセットされていれば（すなわち、V 入賞が発生していれば）、CPU 5 6 は、V 入賞フラグをリセットし（ステップ S 1 4 5 5）、開放回数カウンタに大当たり遊技における大入賞口開放可能回数である開放回数（ラウンド数）をセットする（ステップ S 1 4 5 6）。例えば、開放回数として、第 1 小当たりであれば 3 回をセットし、第 2 小当たりであれば 8 回をセットし、第 3 小当たりであれば 1 6 をセットする。次いで、CPU 5 6 は、ラウンド開始前タイマにラウンド開始前時間（新たなラウンドが開始されることを例えば演出表示装置 9 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステ

ップS 1 4 5 7)。また、大当りフラグをセットし（ステップS 1 4 5 8）、大当り開始指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に送信する制御を行う（ステップS 1 4 5 9）。

【0 2 6 3】

次いで、CPU 5 6は、異常入賞判定カウンタに閾値として開放回数に応じた値を設定する（ステップS 1 4 5 9 A）。この実施の形態では、第1小当りである場合には異常入賞判定カウンタに「3 6」（1 2個×3ラウンド）の値をセットし、第2小当りである場合には異常入賞判定カウンタに「9 6」（1 2個×8ラウンド）の値をセットし、第3小当りである場合には異常入賞判定カウンタに「1 9 2」（1 2個×1 6ラウンド）の値をセットする。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 8）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 6 0）。

10

【0 2 6 4】

V入賞フラグがセットされていなければ、すなわちV入賞が発生しなかった場合には（ステップS 1 4 5 4のN）、CPU 5 6は、はずれ演出中タイマにはずれ演出中時間（この例では3秒）に相当する値を設定し（ステップS 1 4 6 1）、特別図柄プロセスフラグの値を、はずれ演出中処理（ステップS 3 0 7）に対応した値に更新する（ステップS 1 4 6 2）。

【0 2 6 5】

図5 1は、ステップS 3 3の初期位置制御処理を示すフローチャートである。初期位置制御処理において、CPU 5 6は、可動部材初期位置設定中フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 1 2 4 1）。セットされている場合には、ステップS 1 2 4 7に移行する。セットされていない場合には、可動部材初期位置設定要求フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 1 2 4 2）。セットされていない場合には、ステップS 1 2 5 0に移行する。セットされている場合には、可動部材初期位置設定要求フラグをリセットし（ステップS 1 2 4 3）、第2貯留部ソレノイド9 0 bを駆動して第2貯留部材9 3 bを可動させることによって、第2貯留部を閉鎖状態に戻す（ステップS 1 2 4 4）。次いで、CPU 5 6は、可動部材駆動モータ7 7 Bを駆動し、可動部材7 7の可動を開始する（ステップS 1 2 4 5）。この場合、CPU 5 6は、役物開放中処理において実行する可動部材制御とは逆方向に可動部材駆動モータ7 7 Bを駆動する。したがって、可動部材7 7は、役物2 0内の右上方から左下方に斜めに傾いた状態から、再び役物2 0内の上方で水平な状態に戻るよう可動する。なお、既に可動部材駆動モータ7 7 Bの駆動中であれば、CPU 5 6は、駆動を継続させる。また、可動部材初期位置設定中フラグをセットする（ステップS 1 2 4 6）。

20

30

【0 2 6 6】

そして、上側位置センサ9 1 aがオン（上側位置センサ9 1 aから検出信号が出力されること）したら、可動部材7 7の可動を停止させるために可動部材駆動モータ7 7 Bの駆動を停止する（ステップS 1 2 4 7、S 1 2 4 8）。また、可動部材初期位置設定中フラグをリセットする（ステップS 1 2 4 9）。

【0 2 6 7】

次いで、CPU 5 6は、回転体初期位置設定中フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 1 2 5 0）。セットされている場合には、ステップS 1 2 5 6に移行する。セットされていない場合には、回転体初期位置設定要求フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 1 2 5 1）。セットされていない場合には、そのまま処理を終了する。セットされている場合には、回転体初期位置設定要求フラグをリセットし（ステップS 1 2 5 2）、第1貯留部ソレノイド9 0 aを駆動して第1貯留部材9 3 aを可動させることによって、第1貯留部を閉鎖状態に戻す（ステップS 1 2 5 3）。次いで、CPU 5 6は、回転体駆動モータ8 7を駆動し、回転体8 6の駆動を開始する（ステップS 1 2 5 4）。なお、既に回転体駆動モータ8 7の駆動中であれば、CPU 5 6は、駆動を継続させる。また、回転体初期位置設定中フラグをセットする（ステップS 1 2 5 5）。

40

【0 2 6 8】

50

そして、回転体位置センサ 87a がオン（回転体位置センサ 87a から検出信号が出力されること）したら、回転体 86 の駆動を停止させるために回転体駆動モータ 87 の駆動を停止する（ステップ S 1256, S 1257）。また、回転体初期位置設定中フラグをリセットする（ステップ S 1258）。

【0269】

始動動作状態が終了したとき（具体的には、ステップ S 458 で回転体動作停止要求フラグがセットされステップ S 459 の回転体制御で回転体初期位置設定要求フラグがセットされたとき）に開始されるステップ S 1254 の処理が実行されてからステップ S 1256 の判定処理で「Y」になるまでの時間は、例えば、最長で 1 秒である。この実施の形態では、特別図柄の変動時間は最短で 10 秒である（図 30 参照）。また、始動動作状態が終了したときに、保留記憶にもとづいて（すなわち、始動入賞の発生にもとづいて）次の始動動作状態が開始されるまでに必ず、始動動作状態が終了した時点から 10 秒以上の特別図柄の変動が実行されるので、CPU 56 は、始動動作状態が終了したときから所定時間（例えば、10 秒）が経過したことを条件に、所定条件の成立（始動入賞の発生）に起因する新たな始動動作状態の制御を開始し、所定時間は、役物 20 を初期位置に設定するのに要する時間よりも長く設定されていることになる。

【0270】

図 52 は、はずれ演出中処理（ステップ S 307）を示すフローチャートである。はずれ演出中処理において、CPU 56 は、はずれ演出中時間タイマの値を -1 する（ステップ S 1470）。はずれ演出中時間タイマの値が 0 になったら、すなわちはずれ演出中時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ S 1471）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップ S 300）に対応した値に更新する（ステップ S 1472）。

【0271】

図 53 は、大当たり遊技（第 1 大当たり遊技および第 2 大当たり遊技）における各ラウンドの前に実行される大入賞口開放前処理（ステップ S 308）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU 56 は、大入賞口開放時表示コマンドを送信していなければ大入賞口開放時表示コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 470, S 471）。また、ラウンド開始前タイマの値を -1 する（ステップ S 472）。ラウンド開始前タイマがタイムアウト（ラウンド開始前タイマの値が 0）したら（ステップ S 473）、入賞個数カウンタを初期化する（ステップ S 474）。すなわち、入賞個数カウンタの値を 0 にする。

【0272】

そして、開放時間タイマに開放時間（例えば、29 秒）に相当する値を設定する（ステップ S 475）。さらに、大入賞口を開放状態に制御する。具体的には、ソレノイド 21 を駆動して開閉板 16 を開状態にする（ステップ S 477）。なお、可変入賞球装置（役物）20 を大入賞口と兼用に用いて、ステップ S 477 において、可変入賞球装置 20 を開状態に制御するようにしてもよい。次いで、大入賞口を開放中であることを示す大入賞口開放中フラグをセットする（ステップ S 477A）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を、大入賞口開放中処理（ステップ S 309）に対応した値に更新する（ステップ S 478）。

【0273】

図 54 は、大入賞口開放中処理（ステップ S 309）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU 56 は、開放時間タイマがタイムアウトしたか否か確認する（ステップ S 481）。開放時間タイマがタイムアウトしていたら、ステップ S 499 に移行する。開放時間タイマがタイムアウトしていない場合には、入賞個数カウンタの値が 10 になったか否か確認する（ステップ S 482）。入賞個数カウンタの値が 10 になった場合には、ステップ S 499 に移行する。入賞個数カウンタの値が 10 になっていない場合には、開放時間タイマの値を -1 する（ステップ S 483）。また、カウントスイッチ 23 がオンしたら、すなわち大入賞口に入賞した遊技球を検出したら（ステップ

S 4 8 6)、異常入賞判定カウンタの値を1減算する(ステップS 4 8 7)とともに、入賞個数カウンタの値を+1する(ステップS 4 8 8)。

【0 2 7 4】

ステップS 4 9 9では、CPU 5 6は、ラウンドを終了させるための処理を行う。具体的には、ソレノイド2 1の駆動を停止して開閉板1 6を閉状態にする。なお、可変入賞球装置(役物)2 0を大入賞口と兼用に用いる場合には、ステップS 4 9 9において、可変入賞球装置2 0を閉状態に制御するようにしてもよい。次いで、大入賞口開放中フラグをリセットする(ステップS 4 9 9 A)。そして、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に大入賞口開放後表示コマンドを送信する制御を行い(ステップS 5 0 0)、特別図柄プロセスフラグの値を、大入賞口閉鎖後処理(ステップS 3 1 0)に対応した値に更新する(ステップS 5 0 1)。

10

【0 2 7 5】

なお、この実施の形態では、大入賞口が可変入賞球装置(役物)2 0とは別に設けられている場合を示しているが、可変入賞球装置2 0を大入賞口として用いて大当り遊技において可変入賞球装置2 0を開閉動作するようにしてもよい。この場合、CPU 5 6は、例えば、大入賞口開放前処理のステップS 4 7 7において、開放ソレノイド7 5を駆動して開放扉7 6 A、7 6 Bを開放状態に制御する。そして、大入賞口開放中処理のステップS 4 8 6で役物入賞スイッチ7 1 a、7 2 aがオン状態となったか否かを確認し、ステップS 4 9 9で開放ソレノイド7 5の駆動を停止して開放扉7 6 A、7 6 Bを再び閉鎖状態に制御するようにしてもよい。また、開閉板1 6を用いて構成される大入賞口(下大入賞口という)と、可変入賞球装置(役物)2 0を用いて構成される大入賞口(上大入賞口という)とを両方用いるようにしてもよい。この場合、例えば、ラウンドによって開放する大入賞口を切り替えるようにしてもよい。例えば、奇数番目のラウンドでは下大入賞口を開放制御するようにし、偶数番目のラウンドでは上大入賞口を開放制御するようにしてもよい。

20

【0 2 7 6】

図5 5は、大入賞口閉鎖後処理(ステップS 3 1 0)を示すフローチャートである。大入賞口閉鎖後処理において、CPU 5 6は、開放回数カウンタの値を-1する(ステップS 5 1 3)。開放回数カウンタの値が0になっていない場合には、ステップS 5 1 7に移行する(ステップS 5 1 4)。開放回数カウンタの値が0になっている場合、すなわち、大当り遊技における全てのラウンドが終了している場合には、大当りフラグをリセットする(ステップS 5 2 1)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を、大当り終了処理(ステップS 3 1 1)に対応した値に更新する(ステップS 5 2 6)。

30

【0 2 7 7】

なお、この実施の形態では、大当り遊技が終了すると、時短状態(特別図柄の変動時間が短縮される状態)になる場合があるが、その状態は、時短回数カウンタにセットされた値が示す回数の特別図柄の変動が終了するまで継続する。

【0 2 7 8】

ステップS 5 1 7では、CPU 5 6は、ラウンド開始前タイマにラウンド開始前時間(新たなラウンドが開始されることを例えば演出表示装置9において報知する時間)に相当する値を設定して(ステップS 5 1 7)、特別図柄プロセスフラグの値を、大入賞口開放前処理(ステップS 3 0 8)に対応した値に更新する(ステップS 5 1 8)。

40

【0 2 7 9】

なお、大入賞口内の特別領域に遊技球が入賞した(V入賞した)ことを条件に、次ラウンドに移行することとしてもよい。

【0 2 8 0】

図5 6は、大当り終了処理(ステップS 3 1 1)を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し(ステップS 5 3 1)、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS 5 3 4に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当り終了指定コ

50

マンドを送信する制御を行う（ステップS 5 3 2）。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置 9 において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS 5 3 3）、処理を終了する。

【0 2 8 1】

ステップS 5 3 4では、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU 5 6は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS 5 3 5）。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、CPU 5 6は、時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 5 3 6）。時短フラグがセットされていないければ、ステップS 5 4 1に移行する。時短フラグがセットされていければ、CPU 5 6は、V入賞フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 5 3 7）。そして、CPU 5 6は、V入賞フラグがセットされているか否かに応じて時短回数カウンタに時短回数をセットする（ステップS 5 3 8, S 5 3 9）。また、ステップS 5 4 1では、CPU 5 6は、V入賞フラグがセットされているか否かを確認する。そして、CPU 5 6は、V入賞フラグがセットされているか否かに応じて時短回数カウンタに時短回数をセットする（ステップS 5 4 2, S 5 4 3）。

10

【0 2 8 2】

この実施の形態では、時短フラグおよびV入賞フラグがセットされている場合（つまり、有利状態時の小当り遊技で遊技球がV入賞した場合）に、特別図柄プロセス処理では、時短回数カウンタに時短回数が10回であることを示す10がセットされる（ステップS 5 3 6, S 5 3 7, S 5 3 9）。そして、CPU 5 6は、V入賞フラグをリセットする（ステップS 5 4 0）。また、時短フラグがセットされ、V入賞フラグがセットされていない場合（つまり、有利状態で、ステップS 6 1, S 6 2で大当りすると決定された場合）に、特別図柄プロセス処理では、時短回数カウンタに時短回数が15回であることを示す15がセットされる（ステップS 5 3 6, S 5 3 7, S 5 3 8）。

20

【0 2 8 3】

また、時短フラグがセットされておらず、V入賞フラグがセットされている場合（つまり、通常状態時の小当り遊技で遊技球がV入賞した場合）に、特別図柄プロセス処理では、時短回数カウンタに時短回数が3回であることを示す3がセットされる（ステップS 5 3 6, S 5 4 1, S 5 4 3）。そして、CPU 5 6は、V入賞フラグをリセットし（ステップS 5 4 4）、ステップS 5 4 5に移行する。さらに、時短フラグおよびV入賞フラグがセットされていない場合（つまり、通常状態で、ステップS 6 1, S 6 2で大当りすると決定された場合）に、特別図柄プロセス処理では、時短回数カウンタに時短回数が5回であることを示す5がセットされる（ステップS 5 3 6, S 5 4 1, S 5 4 2）。ステップS 5 4 5では、時短フラグがセットされる（ステップS 5 4 5）。

30

【0 2 8 4】

そして、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップS 5 4 6）。

【0 2 8 5】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が実行する普通図柄プロセス処理（ステップS 2 8）について説明する。図 5 7 は、普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0（具体的には、CPU 5 6）は、ゲート 3 2 を遊技球が通過してゲートスイッチ 3 2 a がオン状態となったことを検出すると（ステップS 4 1 1 1）、ゲートスイッチ通過処理（ステップS 4 1 1 2）を実行する。そして、CPU 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じてステップS 4 1 0 0 ～ S 4 1 0 3 に示された処理のうちのいずれかの処理を実行する。

40

【0 2 8 6】

ゲートスイッチ通過処理（ステップS 4 1 1 2）：CPU 5 6 は、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を+1す

50

る。なお、ゲート通過記憶カウンタの値に応じて普通図柄保留記憶表示器 4 1 の L E D が点灯される。そして、C P U 5 6 は、普通図柄当り判定用乱数 (M R 4) の値を抽出し、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域 (普通図柄判定用バッファ) に格納する処理を行う。

【0287】

普通図柄通常処理 (ステップ S 4 1 0 0) : C P U 5 6 は、普通図柄の変動を開始することができる状態 (例えば普通図柄プロセスフラグの値がステップ S 4 1 0 0 を示す値となっている場合、具体的には、普通図柄表示器 1 0 において普通図柄の変動表示がなされておらず、かつ、普通図柄表示器 1 0 に当たり図柄が導出表示されたことにもとづく可変入賞球装置 1 5 の開閉動作中でもない場合) には、ゲート通過記憶数の値を確認する。具体的には、ゲート通過記憶数カウンタのカウント値を確認する。ゲート通過記憶数が 0 でなければ、当りとするか否か (普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か) を決定する。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の変動時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理 (ステップ S 4 1 0 1) を示す値 (具体的には「1」) に更新する。

10

【0288】

普通図柄変動処理 (ステップ S 4 1 0 1) : C P U 5 6 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動を停止し、普通図柄プロセスタイマに普通図柄停止図柄表示時間をセットし、タイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理 (ステップ S 4 1 0 2) を示す値 (具体的には「2」) に更新する。

20

【0289】

普通図柄停止処理 (ステップ S 4 1 0 2) : C P U 5 6 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄の停止図柄が当り図柄であるかどうかを確認する。当り図柄でなければ (はずれ図柄であれば)、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理 (ステップ S 4 1 0 0) を示す値 (具体的には「0」) に更新する。一方、普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物作動時間をセットし、タイマをスタートさせる。また、可変入賞球装置 1 5 の開放パターンを設定する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理 (ステップ S 4 1 0 3) を示す値 (具体的には「3」) に更新する。

30

【0290】

普通電動役物作動処理 (ステップ S 4 1 0 3) : C P U 5 6 は、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしていないことを条件に、普通電動役物 (可変入賞球装置 1 5) への遊技球の入賞个数 (第 2 始動入賞口 1 4 への入賞个数) をカウントする普通電動役物入賞カウント処理を実行し、また、設定された開放パターンで普通電動役物の開放を行う (可変入賞球装置 1 5 の開閉動作を実行する) 普通電動役物開放パターン処理を実行する。そして、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理 (ステップ S 4 1 0 0) を示す値 (具体的には「0」) に更新する。

【0291】

なお、普通図柄プロセスフラグが普通電動役物作動処理 (ステップ S 4 1 0 3) を示す 3 以外の値である場合に可変入賞球装置 1 5 への遊技球の入賞を検出した場合には、その入賞を無効とするように制御してもよい。

40

【0292】

図 5 8 ~ 図 6 0 は、ステップ S 2 3 の異常報知処理を示すフローチャートである。異常報知処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 (具体的には、C P U 5 6) は、異常報知禁止フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ S 2 5 1)。異常報知禁止フラグは、遊技機への電力供給が開始されたときに実行されるメイン処理でセットされている (ステップ S 4 4 参照)。異常報知禁止フラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 5 5 に移行する。異常報知禁止フラグがセットされている場合には、ステップ S 4 5 で設定された禁止期間タイマの値を - 1 する (ステップ S 2 5 2)。そして

50

、禁止期間タイマの値が0になったら、すなわち禁止期間タイマがタイムアウトしたら、異常報知禁止フラグをリセットする（ステップS 2 5 3，S 2 5 4）。

【0 2 9 3】

次いで、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値が8以上であるか否か確認する（ステップS 2 5 5）。特別図柄プロセスフラグの値が8以上である状態は、大当たり遊技中である状態である。一方、特別図柄プロセスフラグの値が8未満である状態は、大当たり遊技中以外の平常状態である。

【0 2 9 4】

特別図柄プロセスフラグの値が8未満であれば（ステップS 2 5 5のN）、CPU 5 6は、スイッチオンバッファの内容をレジスタにロードする（ステップS 2 5 6）。そして、CPU 5 6は、ロードしたスイッチオンバッファの内容とカウントスイッチ入力ビット判定値（この実施の形態では0 1（H））との論理積をとる（ステップS 2 5 7）。スイッチオンバッファの内容が0 1（H）であったとき、すなわちカウントスイッチ2 3がオンしているときには、論理積の演算結果は0 1（H）になる。カウントスイッチ2 3がオンしていないときには、論理積の演算結果は、0（0 0（H））になる。論理積の演算結果が0（0 0（H））であれば（ステップS 2 5 8のY）、ステップS 2 6 3に移行する。

10

【0 2 9 5】

論理積の演算結果が0 1（H）である場合（ステップS 2 5 8のN）、CPU 5 6は、異常入賞判定カウンタの値を-1する（ステップS 2 5 9）、ステップS 2 5 9の処理は、平常状態における大入賞口への異常入賞数をカウントする処理に相当する。

20

【0 2 9 6】

異常入賞判定カウンタの値を-1した後（ステップS 2 5 9の処理の実行後）または特別図柄プロセス処理の値が8以上である場合には（ステップS 2 5 5のY）、CPU 5 6は、異常入賞判定カウンタの値が0であるかどうか確認する（ステップS 2 6 0）。ここで、異常入賞判定カウンタの値が0であるということは、平常状態において大入賞口への入賞数が「3」に達したこと、1 6ラウンドの大当たり遊技状態において大入賞口への入賞数が「1 9 2」に達したこと、3ラウンドの第1小当たり遊技状態において大入賞口への入賞数が「3 6」に達したこと、8ラウンドの第2小当たり遊技状態において大入賞口への入賞数が「9 2」に達したこと、または1 6ラウンドの第3小当たり遊技状態において大入賞口への入賞数が「1 9 2」に達したことを意味する。この場合、上述したように、各々の遊技状態において大入賞口への入賞が許容されている閾値（許容数）に達したこととなり、異常入賞が生じたと判定する。そこで、CPU 5 6は、演出制御基板8 0に異常入賞の報知を指示する異常入賞報知指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 2 6 1）。異常入賞判定カウンタの値が0でなければ（ステップS 2 6 0のN）、ステップS 2 6 3に移行する。

30

【0 2 9 7】

また、CPU 5 6は、大入賞口への異常入賞が生じたと判定したことにもとづいて、異常信号情報タイマに所定時間（本例では3 0秒）をセットする（ステップS 2 6 2）。異常信号情報タイマは、情報端子盤3 4から出力する異常信号のオン時間を計測するためのタイマである。異常信号情報タイマの値が0でなければ、後述する情報出力処理において情報端子盤3 4を介して異常信号が外部出力される。従って、ステップS 2 6 2において、異常信号情報タイマに所定時間がセットされることによって、情報端子盤3 4を介した異常信号の外部出力が開始される。

40

【0 2 9 8】

以上のように、ステップS 2 6 2の処理が実行されることにより、異常信号が外部出力され、異常入賞発生の可能性を早期に外部（具体的には、遊技店）に知らせることができ、また、ステップS 2 6 1の処理が実行されることにより、異常入賞報知指定コマンドが送信されることによって、遊技機側において確実に異常入賞が発生してから異常報知を行うようにすることができ、遊技者に不快感を与えないようにすることができる。

50

【0299】

ステップS263では、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値が3であるか否か確認する。普通図柄プロセスフラグの値が3である状態は、普通電動役物（可変入賞球装置15）が開放状態であると判断される状態（可変入賞球装置15が物理的に開いている状態のときと、可変入賞球装置15が物理的に閉鎖されてから所定のインターバル期間を経過するまでの状態のときを含む）である。そのような状態であれば（ステップS263のY）、第2始動入賞口14に遊技球が入賞する可能性があるので、第2始動入賞口14への異常入賞の確認処理を行わずに、ステップS279の処理に移行する。

【0300】

普通図柄プロセスフラグの値が3でない状態は（ステップS263のN）、普通電動役物（可変入賞球装置15）が開放状態以外の状態と判断される状態である。このような状態のときに第2始動入賞口14に遊技球の入賞があれば、その入賞は異常入賞である可能性がある。従って、以下に示す第2始動入賞口14への異常入賞の確認処理を行う。

【0301】

すなわち、普通図柄プロセスフラグの値が3でなければ（ステップS263のN）、CPU56は、スイッチオンバッファの内容をレジスタにロードする（ステップS264）。そして、CPU56は、ロードしたスイッチオンバッファの内容と第2始動口スイッチ入力ビット判定値（この実施の形態では80（H））との論理積をとる（ステップS265）。スイッチオンバッファの内容が80（H）であったとき、すなわち第2始動口スイッチ14aがオンしているときには、論理積の演算結果は80（H）になる。第2始動口スイッチ14aがオンしていないときには、論理積の演算結果は、0（00（H））になる。

【0302】

論理積の演算結果が0でない場合には（ステップS266のN）、第2始動入賞口14が開放状態（所定のインターバル期間の状態を含む）以外の状態であるにもかかわらず、第2始動入賞口14に遊技球が入賞した場合である。この場合、CPU56は、第2始動入賞口14への異常入賞が生じたことを報知すると判定し、演出制御基板80に、始動異常入賞報知指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS267）。

【0303】

次いで、CPU56は、第2始動入賞口14への異常入賞が生じたことと判定したことにとづいて、異常信号情報タイマに所定時間（本例では30秒）をセットする（ステップS268）。

【0304】

以上のように、ステップS268の処理が実行されることにより、異常信号が外部出力され、始動異常入賞発生の可能性を早期に外部（具体的には、遊技店）に知らせることができる。また、ステップS267の処理が実行されることにより、始動異常入賞報知指定コマンドが送信されることによって、遊技機側において確実に始動異常入賞が発生してから始動異常報知を行うようにすることができ、遊技者に不快感を与えないようにすることができる。

【0305】

以上のような処理によって、大当り遊技が行われていない状態においてカウントスイッチ23がオンした場合には、異常信号が情報端子盤34を介して外部出力されるとともに、異常入賞報知指定コマンドが送信される。また、可変入賞球装置15が開閉動作していない状態（第2始動入賞口14が開放状態以外の状態）において第2始動口スイッチ14aがオンした場合にも、異常信号が情報端子盤34を介して外部出力されるとともに、始動異常入賞報知指定コマンドが送信される。

【0306】

また、ステップS251～S253の処理によって、演出制御用マイクロコンピュータ100が初期化報知を行っているときに、異常報知が開始されることが禁止される。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、異常報知を開始してから禁止期間に相当す

10

20

30

40

50

る期間が経過するまで、初期化報知を継続して実行している。

【0307】

なお、ステップS255の処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、特別図柄プロセスフラグの値にもとづいて大入賞口への異常入賞が生じたか否か判定するようにしている。そのため、1つのデータにもとづいて異常入賞が生じたか否か判定できるので、判定処理を簡素化することができる。また、上述したように、特別可変入賞球装置120が閉鎖した後に大当り終了処理が所定時間実行されるので、特別可変入賞球装置120が閉鎖する直前に大入賞口に入賞した遊技球が、特別図柄プロセスフラグの値が0に戻った後にカウントスイッチ23で検出されてしまうということが防止され、正規の入賞であるにもかかわらずエラーが報知されてしまうようなことはない。

10

【0308】

また、ステップS263の処理では、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、普通図柄プロセスフラグの値にもとづいて第2始動入賞口14への異常入賞が生じたか否か判定するようにしている。そのため、1つのデータにもとづいて異常入賞が生じたか否か判定できるので、判定処理を簡素化することができる。

【0309】

次いで、CPU56は、磁気センサが出力する磁気検出信号がオン状態となったか否かを確認する（ステップS279）。磁気検出信号がオン状態であれば、CPU56は、大入賞口への磁気異常を検出したと判定し、演出制御基板80に、磁気異常報知指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS280）。また、CPU56は、異常信号情報タイ

20

【0310】

ステップS279～S281の処理が実行されることによって、磁石などを用いて大入賞口に遊技球を入賞させるような不正行為が行われた場合に異常を検出することができ、異常の発生を報知できるとともに情報端子盤34を介して外部出力することができる。

【0311】

次いで、CPU56は、振動センサが出力する振動検出信号がオン状態となったか否かを確認する（ステップS282）。振動検出信号がオン状態であれば、CPU56は、遊技機の振動異常状態を検出したと判定し、演出制御基板80に、振動異常報知指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS283）。また、CPU56は、異常信号情報タイ

30

【0312】

ステップS282～S284の処理が実行されることによって、遊技機を振動させて遊技球を不正に入賞させるような行為が行われた場合に異常を検出することができ、異常の発生を報知できるとともに情報端子盤34を介して外部出力することができる。

【0313】

次いで、CPU56は、大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS285）。大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS285のY）、大入賞口が開放状態に制御されているときである。そのような状態で、大入賞口開信号がオン状態でない場合には（ステップS289のN）、大入賞口に異常が発生している可能性がある。具体的には、遊技制御用マイクロコンピュータ560によって大入賞口を開放状態にする制御が行われたにもかかわらず、大入賞口が開放されていない異常が発生していると考えられる。そこで、CPU56は、演出制御基板80に、異常開放報知指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS290）。また、CPU56は、異常信号情報タイマに所定時間（本例では30秒）をセットする（ステップS291）。

40

【0314】

また、大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS285のN）、大入賞口が閉鎖状態に制御されているときである。そのような状態で、大入賞口開信号がオン状態である場合には（ステップS286のY）、大入賞口に異常が発生している可能性がある。具体的には、遊技制御用マイクロコンピュータ560によって大入賞口を閉鎖

50

状態にする制御が行われたにもかかわらず、大入賞口が閉鎖されていない異常が発生していると考えられる。そこで、CPU56は、演出制御基板80に、異常開放報知指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS287）。また、CPU56は、異常信号情報タイマに所定時間（本例では30秒）をセットする（ステップS288）。

【0315】

なお、大入賞口開放中フラグがセットされている場合に大入賞口が開放されていないこと、および大入賞口開放中フラグがセットされていない場合に大入賞口が開放されていることを、異常開放と記す。

【0316】

ここで、ステップS287、288の処理は、大入賞口が開放状態に制御されていない状態において、大入賞口が開放された場合に実行される処理である。つまり、不正行為がなされたと考えられる場合に実行される処理である。一方、ステップS290、291の処理は、大入賞口が開放状態に制御されている状態において、大入賞口が開放されない場合に実行される処理である。つまり、不正行為がなされていないと考えられる場合（例えば、ソレノイド21の故障などにより大入賞口が開放されない場合）に実行される処理である。したがって、不正行為がなされていないと考えられる場合にも、不正行為発生時と同様な異常報知が行われる。そこで、ステップS290の処理では、ステップS287で送信されるコマンドと異なるコマンドを送信し、ステップS287でコマンドが送信された場合とは異なる態様で異常の発生を報知するように構成されていてもよい。そのような構成によれば、不正行為がなされていないと考えられる場合に、不正行為発生時と同様な異常報知を行うことによる遊技興趣の低下や、遊技者とのトラブル発生を防止することができる。

【0317】

図61～図66は、ステップS30の情報出力処理を示すフローチャートである。なお、図61～図66に示す処理のうち、ステップS1002～S1030が始動口1信号を出力するための処理であり、ステップS1031～S1036が図柄確定回数1信号を出力するための処理であり、ステップS1050～S1061が大当り1信号、大当り2信号および時短信号を出力するための処理である。また、ステップS1069～S1074が異常信号を出力するための処理であり、ステップS1075～S1101が賞球情報信号を出力するための処理である。

【0318】

情報出力処理において、CPU56は、初期値（00（H））をRAM55に形成されている情報バッファにセットする（ステップS1001）。そして、始動口1情報設定テーブルのアドレスをポインタにセットし（ステップS1002）、ポインタの指す処理数をロードする（ステップS1003）。始動口1情報設定テーブルには、処理数（＝2）と始動口1スイッチ入力ビット（第1始動口スイッチ入力ビット判定値（40（H））と始動口2スイッチ入力ビット（第2始動口スイッチ入力ビット判定値（80（H））とが設定されている。ステップS1003では、ポインタが始動口1情報設定テーブルの処理数のアドレスを指しているのので、始動口1情報設定テーブルにおける処理数（＝2）のデータがロードされることになる。

【0319】

次いで、CPU56は、スイッチオンバッファの内容をレジスタにロードし（ステップS1004）、スイッチオンバッファをスイッチ入力データにセットする（ステップS1005）。そして、ポインタを1加算し（ステップS1006）、ポインタの指す始動口スイッチ入力ビット（このときは始動口1スイッチ入力ビット）をレジスタにロードし（ステップS1007）、始動口1スイッチ入力ビットとスイッチ入力データの論理積をとる（ステップS1008）。スイッチオンバッファの内容が40（H）であったとき、すなわち第1始動口スイッチ13aがオンしているときは、論理積の演算結果は40（H）になる。第1始動口スイッチ13aがオンしていないときは、論理積の演算結果は、00（H）になる。

【0320】

論理積の演算結果が0の場合には（ステップS1009のY）、ステップS1015の処理に移行する。論理積の演算結果が0でない場合には（ステップS1009のN）、第1始動入賞口13への入賞が生じたと判定し、始動口1情報記憶カウンタをレジスタにロードする（ステップS1010）。始動口1情報記憶カウンタは、始動口1信号の残り出力回数（つまり、始動口1信号の未出力の第1始動入賞の残り入賞個数）をカウントするカウンタである。次いで、CPU56は、始動口1情報記憶カウンタを1加算する（ステップS1011）。そして、演算結果（加算した結果）が0でないかどうかを確認する（ステップS1012）。演算結果が0のときは（ステップS1012のN）、演算結果を1減算する（ステップS1013）。そして、演算結果を始動口1情報記憶カウンタにストアする（ステップS1014）。 10

【0321】

次に、CPU56は、処理数を1減算し（ステップS1015）、処理数が0でないかどうかを判定する（ステップS1015）。処理数が0でないときは（ステップS1016のY）、ステップS1004の処理に移行する。そして、スイッチオンバッファの内容をレジスタにロードし（ステップS1004）、スイッチオンバッファをスイッチ入力データにセットする（ステップS1005）。そして、ポインタを1加算し（ステップS1006）、ポインタの指す始動口スイッチ入力ビット（このときは始動口2スイッチ入力ビット）をレジスタにロードし（ステップS1007）、始動口2スイッチ入力ビットとスイッチ入力データの論理積をとる（ステップS1008）。スイッチオンバッファの内容が80（H）であったとき、すなわち第2始動口スイッチ14aがオンしているときは、論理積の演算結果は80（H）になる。第2始動口スイッチ14aがオンしていないときは、論理積の演算結果は、00（H）になる。その後、上述したステップS1009～S1016の処理が実行される。 20

【0322】

ステップS1016で処理数が0であると判定されると（ステップS1016のN）、CPU56は、始動口1情報記憶タイマをロードし（ステップS1017）、始動口1情報記憶タイマの状態をフラグレジスタに反映させて（ステップS1018）、始動口1信号が出力中であるか否かを判定する（ステップS1019）。始動口1情報記憶タイマは、始動口1信号のオン時間およびオフ時間（後述するオン時間200msとオフ時間200ms）を計測するためのタイマである。始動口1情報記憶タイマの値が0でなければ始動口1信号が出力中であると判定され、始動口1情報記憶タイマの値が0であれば始動口1信号が出力中でないと判定される。 30

【0323】

始動口1信号が出力中であれば（ステップS1019のY）、ステップS1026の処理に移行する。始動口1信号が出力中でなければ（ステップS1019のN）、CPU56は、始動口1情報記憶カウンタをロードし（ステップS1020）、始動口1情報記憶カウンタの状態をフラグレジスタに反映させて（ステップS1021）、始動口1信号の出力回数の残数があるかどうかを判定する（ステップS1022）。なお、第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしたときは（ステップS1009のN）、始動口1情報記憶カウンタが1加算されるので、始動口1信号の出力回数の残数があると判定されることになる。 40

【0324】

始動口1信号の出力回数の残数がなければ（ステップS1022のY）、ステップS1031の処理に移行する。始動口1信号の出力回数の残数があれば（ステップS1023のN）、CPU56は、始動口1情報記憶カウンタを1減算し（ステップS1023）、演算結果（1減算した結果）を始動口1情報記憶カウンタにストアする（ステップS1024）。そして、入賞情報動作時間（200）をレジスタにセットする（ステップS1025）。なお、入賞情報動作時間（200）は、2msのタイマ割込みが200回実行される時間、すなわち、0.400秒（400ms）の時間となっている。 50

【0325】

次に、CPU56は、ステップS1025で入賞情報動作時間がセットされていなければ始動口1情報記憶タイマを1減算し、ステップS1025で入賞情報動作時間がセットされていれば入賞情報動作時間を1減算する（ステップS1026）。そして、演算結果（1減算した結果）を始動口1情報記憶タイマにストアする（ステップS1027）。

【0326】

CPU56は、演算結果と入賞情報オン時間（100）を比較し（ステップS1029）、演算結果が入賞情報オン時間よりも短い時間であるかどうかを判定する（ステップS1030）。なお、入賞情報オン時間（100）は、2msのタイマ割込みが100回実行される時間、すなわち、0.200秒（200ms）の時間となっている。

10

【0327】

演算結果が入賞情報オン時間よりも短い時間でない場合、つまり、演算結果（始動口1情報記憶タイマの残り時間）が入賞情報オン時間（200ms）よりも長い時間である場合は（ステップS1029のN）、CPU56は、情報バッファの始動口1出力ビット位置（図21に示す例では出力ポート2のビット0）をセットする（ステップS1030）。情報バッファの始動口1出力ビット位置がセットされると、その後のステップS1102で情報バッファを出力値にセットし、ステップS1103で出力値を出力ポート2に出力することによって、始動口1信号が出力ポート2から出力されることになる。

【0328】

以上に示したステップS1001～S1030の処理によって、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞（第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aのオン）が発生すると、始動口1信号が出力される。すなわち、始動口1信号が200ms間オン状態となった後、200ms間オフ状態になる。この始動口1信号がホールコンピュータに入力されることによって、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞個数を認識させることができる。

20

【0329】

始動口1信号は、200ms間オン状態となった後、200ms間オフ状態になるので、短時間に連続して始動入賞が発生した場合であっても、200ms間のオフ状態の後に次の始動口1信号が出力される。すなわち、始動口1信号は少なくとも200msの間隔をあけて出力される。

30

【0330】

このように、始動口1信号は少なくとも200msの間隔をあけて出力されるので、ホールコンピュータは、全始動入賞数を確実に把握することができる。

【0331】

次に、CPU56は、図柄確定回数1情報タイマをレジスタにロードし（ステップS1031）、図柄確定回数1情報タイマの状態をフラグレジスタに反映させて（ステップS1032）、図柄確定回数1情報タイマがタイムアウトしているかどうかを判定する（ステップS1033）。この実施の形態では、特別図柄変動中処理（ステップS303）において、変動時間がタイムアウトすると、第1特別図柄の変動を停止するときおよび第2特別図柄の変動を停止するときに、図柄確定回数1情報タイマに図柄確定回数出力時間（本例では0.500秒）がセットされ、その図柄確定回数出力時間が経過していないときは、図柄確定回数1情報タイマがタイムアウトしていないと判定され、図柄確定回数出力時間が経過したとき（図柄確定回数1情報タイマの値が0のとき）に、図柄確定回数1情報タイマがタイムアウトしたと判定される。

40

【0332】

図柄確定回数1情報タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS1033のN）、図柄確定回数1情報タイマを1減算し（ステップS1034）、演算結果を図柄確定回数1情報タイマにストアする（ステップS1035）。そして、情報バッファの図柄確定回数1出力ビット位置（図21に示す例では出力ポート2のビット1）をセットする（ステップS1036）。情報バッファの図柄確定回数1出力ビット位置がセットされると、

50

その後のステップS 1 1 0 2で情報バッファを出力値にセットし、ステップS 1 1 0 3で出力値を出力ポート2に出力することによって、図柄確定回数1信号が出力ポート2から出力される（オン状態となる）。なお、図柄確定回数1情報タイマがタイムアウトすれば（ステップS 1 0 3 3のY）、ステップS 1 0 3 6の処理が実行されない結果、図柄確定回数1信号はオフ状態となる。

【0 3 3 3】

以上に示したステップS 1 0 3 1～S 1 0 3 6の処理によって、特別図柄の変動が停止（停止図柄が確定）する度に、図柄確定回数1信号が図柄確定回数出力時間（例えば5 0 0 m s）オン状態となる。

【0 3 3 4】

次に、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグをロードし（ステップS 1 0 5 0）、特別図柄プロセスフラグの値と大入賞口開放前処理指定値（「8」）を比較し（ステップS 1 0 5 1）、特別図柄プロセスフラグの値が8未満であるかどうかを判定する（ステップS 1 0 5 2）。特別図柄プロセスフラグの値が8未満であるときは（ステップS 1 0 5 2のY）、ステップS 1 0 5 5の処理に移行する。特別図柄プロセスフラグの値が8以上であるときは（ステップS 1 0 5 2のN）、情報バッファの大当り1出力ビット位置をセットする（ステップS 1 0 5 3）。また、情報バッファの大当り2出力ビット位置をセットする（ステップS 1 0 5 4）。情報バッファの大当り1出力ビット位置および大当り2出力ビット位置がセットされると、その後のステップS 1 1 0 2で情報バッファを出力値にセットし、ステップS 1 1 0 3で出力値を出力ポート2に出力することによって、大当り1信号および大当り2信号が出力ポート2から出力される（オン状態となる）。

【0 3 3 5】

また、CPU 5 6は、時短状態であるか否かを確認する時短チェック処理を実行し（ステップS 1 0 5 8）、時短状態であるか否かを判定する（ステップS 1 0 5 9）。具体的には、CPU 5 6は、時短フラグがセットされているか否かを確認することによって、時短状態であるか否かを判定する。時短状態であるときは（ステップS 1 0 5 9のY）、情報バッファの時短出力ビット位置をセットする（ステップS 1 0 6 0）。時短出力ビット位置がセットされると、その後のステップS 1 1 0 2で情報バッファを出力値にセットし、ステップS 1 1 0 3で出力値を出力ポート2に出力することによって、時短信号が出力ポート2から出力される（オン状態となる）。また、情報バッファの大当り2出力ビット位置をセットする（ステップS 1 0 6 1）。大当り2出力ビット位置がセットされると、その後のステップS 1 1 0 2で情報バッファを出力値にセットし、ステップS 1 1 0 3で出力値を出力ポート2に出力することによって、大当り2信号が出力ポート2から出力される（オン状態となる）。

【0 3 3 6】

以上に示したステップS 1 0 5 0～S 1 0 6 1の処理によって、大当りや遊技状態に応じた大当り1信号、大当り2信号および時短信号が出力される（オン状態になる）。

【0 3 3 7】

ホールコンピュータは、時短信号を入力することによって、遊技状態を把握することができる。具体的には、時短信号がオン状態であるときは、遊技状態が時短状態であると判断することができ、時短信号がオフ状態であるときは、遊技状態が通常遊技状態であると判断することができる。

【0 3 3 8】

次いで、CPU 5 6は、異常信号情報タイマをロードし（ステップS 1 0 6 9）、異常信号情報タイマの状態をフラグレジスタに反映させて（ステップS 1 0 7 0）、異常信号情報タイマがタイムアウトしているかどうかを判定する（ステップS 1 0 7 1）。異常通知処理（ステップS 2 3）において、異常信号情報タイマに所定時間（本例では3 0 秒）がセットされ、その所定時間が経過していないときは、異常信号情報タイマがタイムアウトしていないと判定され、その所定時間が経過したとき（異常信号情報タイマの値が0のとき）に、異常信号情報タイマがタイムアウトしたと判定される。

【0339】

異常信号情報タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS1071のN）、異常信号情報タイマを1減算し（ステップS1072）、演算結果を異常信号情報タイマにストアする（ステップS1073）。そして、情報バッファの異常信号出力ビット位置（図21に示す例では出力ポート3のビット0）をセットする（ステップS1074）。情報バッファの異常信号出力ビット位置がセットされると、その後のステップS1102で情報バッファを出力値にセットし、ステップS1103で出力値を出力ポート2に出力することによって、異常信号が出力ポート3から出力される（オン状態となる）。なお、異常信号情報タイマがタイムアウトすれば（ステップS1071のY）、ステップS1074の処理が実行されない結果、異常信号はオフ状態となる。

10

【0340】

以上に示したステップS1069～S1074の処理によって、大入賞口や第2始動入賞口14への異常入賞、大入賞口周辺の磁気異常、遊技機の振動異常状態、大入賞口の異常開放を検出してから30秒間が経過するまで、情報端子盤34の共通のコネクタCN6を用いて異常信号が出力される。また、異常信号の出力を開始してから30秒以内にさらに他の異常を検出した場合には、最後に異常を検出してから30秒間が経過するまで異常信号が出力される。

【0341】

なお、この実施の形態では、大入賞口や第2始動入賞口14への異常入賞、大入賞口周辺の磁気異常、遊技機の振動異常状態、大入賞口の異常開放の全てについて、異常検出した場合に情報端子盤34の共通のコネクタCN6を用いて異常信号を出力する場合を示したが、必ずしもこれら全ての異常を共通のコネクタを用いて出力する必要はなく、いずれか2以上を共通のコネクタを用いて出力するようにしてもよい。また、この実施の形態では、大入賞口への異常入賞と第2始動入賞口14への異常入賞の両方について、異常検出した場合に情報端子盤34を介して外部出力する場合を示したが、いずれか一方の異常入賞のみを検出した場合に情報端子盤34を介して外部出力するようにしてもよい。

20

【0342】

また、この実施の形態では、遊技機の異常として、大入賞口や第2始動入賞口14への異常入賞、大入賞口周辺の磁気異常、遊技機の振動異常状態、大入賞口の異常開放を検出した場合に、異常信号を外部出力する場合を示したが、遊技機の他の異常を検出したことにもとづいて異常信号を外部出力するようにしてもよい。例えば、球払出装装置97内の遊技球検出部において異常を検出したことや、球払出装装置97の払い出し動作中以外のタイミングで遊技球を検出したこと、球払出装装置97内で遊技球が詰まったことにもとづいて、情報端子盤34を介して異常信号を外部出力するようにしてもよい。また、例えば、払い出し動作が行なわれたにもかかわらず、払出個数カウンタスイッチ301が遊技球を1個も検出できなかったことにもとづいて、情報端子盤34を介して異常信号を外部出力するようにしてもよい。また、例えば、満タンエラーが発生したこと（具体的には、満タンスイッチ48からのオン信号を入力したこと）や、球切れエラーが発生したこと（具体的には、球切れスイッチ187からのオン信号を入力したこと）にもとづいて、情報端子盤34を介して異常信号を外部出力するようにしてもよい。

30

40

【0343】

また、例えば、遊技機が搭載する電源回路に過電流が流れたことを検出したことにもとづいて、情報端子盤34を介して異常信号を外部出力するようにしてもよい。また、例えば、主基板31と払出制御基板37との未接続状態を検出したことや、主基板31と払出制御基板37との間の通信エラー（例えば、賞球REQ信号通信エラー）を検出したことにもとづいて、情報端子盤34を介して異常信号を外部出力するようにしてもよい。また、例えば、球払出装装置97と払出制御基板37との未接続状態を検出したことや、球払出装装置97と払出制御基板37との間の通信エラーを検出したことにもとづいて、情報端子盤34を介して異常信号を外部出力するようにしてもよい。また、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が搭載する乱数回路503の異常を検出したことにもとづいて

50

、情報端子盤 3 4 を介して異常信号を外部出力するようにしてもよい。

【0344】

また、この実施の形態では、ドア開放スイッチ 1 5 4、1 5 5 からのドア開放信号を、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 を経由せずに、バックアップ電源回路 5 0 6 を介して、情報端子盤 3 4 に出力する場合を示したが、ドア開放スイッチ 1 5 4、1 5 5 からのドア開放信号も異常信号として、他の異常を検出した場合と共通の情報端子盤 3 4 のコネクタ C N 6 を用いて外部出力するようにしてもよい。

【0345】

次に、C P U 5 6 は、賞球払出個数カウンタのアドレスをポインタにセットする（ステップ S 1 0 7 5）。賞球払出個数カウンタは、払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 からの賞球カウント信号のパルスをカウントするカウンタである。次いで、C P U 5 6 は、入力ポート 1 の賞球カウント信号のビットのデータを読み込む（ステップ S 1 0 7 6）。そして、賞球カウント信号タイマをロードする（ステップ S 1 0 7 7）。賞球カウント信号タイマは、賞球カウント信号のオン状態の時間を判定するタイマである。

【0346】

そして、C P U 5 6 は、賞球カウント信号のビットのデータが「1」であるかどうかを判定し（ステップ S 1 0 7 8）、「1」であれば、賞球カウント信号タイマを 1 加算し（ステップ S 1 0 7 9）、「1」でなければ（「0」であれば）、賞球カウント信号タイマを 0 クリアする（ステップ S 1 0 8 0）。次いで、C P U 5 6 は、賞球カウント信号タイマとスイッチオン判定値（2）を比較し（ステップ S 1 0 8 1）、賞球カウント信号タイマの値がスイッチオン判定値（2）と一致するかどうかを判定する（ステップ S 1 0 8 2）。賞球カウント信号タイマの値がスイッチオン判定値（2）と一致しなければ（ステップ S 1 0 8 2 の Y）、ステップ S 1 0 8 8 の処理に移行する。一致すれば（ステップ S 1 0 8 2 の N）、確かに賞球カウント信号が入力されたと判断して（4 m s 連続して賞球カウント信号が入力されたと判断して）、賞球払出個数カウンタを 1 加算する（ステップ S 1 0 8 3）。なお、ステップ S 1 0 7 7 ~ S 1 0 8 1 の処理は、確実に賞球カウント信号が入力されたことを確認する処理であるが、払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 においても、ステップ S 1 0 7 7 ~ S 1 0 8 1 と同様の処理で、確実に払出個数カウントスイッチ 3 0 1 からの検出信号が入力されたことを確認するようにしてもよい。

【0347】

そして、賞球払出個数カウンタの値が 1 0 であるかどうかを判定する（ステップ S 1 0 8 4）。賞球払出個数カウンタの値が 1 0 でなければ（ステップ S 1 0 8 4 の N）、ステップ S 1 0 8 8 の処理に移行する。賞球払出個数カウンタの値が 1 0 であれば（ステップ S 1 0 8 4 の Y）、クリアデータを賞球払出個数カウンタにストアする（ステップ S 1 0 8 5）。これにより、賞球払出個数カウンタがクリアされる。次いで、C P U 5 6 は、賞球信号出力回数カウンタをロードし（ステップ S 1 0 8 6）、賞球信号出力回数カウンタを 1 加算する（ステップ S 1 0 8 7）。賞球信号出力回数カウンタは、賞球信号の残り出力回数をカウントするカウンタである。

【0348】

そして、C P U 5 6 は、賞球信号出力タイマをロードし（ステップ S 1 0 8 8）、賞球信号出力タイマの状態をフラグレジスタに反映させて（ステップ S 1 0 8 9）、賞球信号が出力中であるかどうかを判定する（ステップ S 1 0 9 0）。賞球信号出力タイマは、賞球信号のオン時間およびオフ時間（後述するオン時間 1 0 0 m s とオフ時間 1 0 0 m s）を計測するためのタイマである。賞球信号出力タイマの値が 0 でなければ賞球信号が出力中であると判定され、賞球信号出力タイマの値が 0 であれば賞球信号が出力中でないと判定される。

【0349】

賞球信号が出力中であれば（ステップ S 1 0 9 0 の Y）、ステップ S 1 0 9 7 の処理に移行する。賞球信号が出力中でなければ（ステップ S 1 0 9 0 の N）、C P U 5 6 は、賞球信号出力回数カウンタをロードし（ステップ S 1 0 9 1）、賞球信号出力回数カウンタ

の状態をフラグレジスタに反映させて（ステップS1092）、賞球信号の出力回数の残数があるかどうかを判定する（ステップS1093）。

【0350】

賞球信号の出力回数の残数がなければ（ステップS1093のY）、ステップS1102の処理に移行する。賞球信号の出力回数の残数があれば（ステップS1093のN）、CPU56は、賞球信号出力回数カウンタを1減算し（ステップS1094）、演算結果（1減算した結果）を賞球信号出力回数カウンタにストアする（ステップS1095）。そして、遊技情報信号動作動作時間（100）をレジスタにセットする（ステップS1096）。なお、遊技情報信号動作時間（100）は、2msのタイマ割込みが100回実行される時間、すなわち、0.200秒（200ms）の時間となっている。

10

【0351】

次に、CPU56は、ステップS1096で遊技情報信号動作時間がセットされていない場合は賞球信号出力タイマを1減算し、ステップS1096で遊技情報信号動作時間がセットされていれば遊技情報信号動作時間を1減算する（ステップS1097）。そして、演算結果（1減算した結果）を賞球信号出力タイマにストアする（ステップS1098）。

【0352】

CPU56は、演算結果（賞球信号出力タイマの残り時間）と遊技情報信号出力時間判定値（50）を比較し（ステップS1099）、賞球信号出力タイマの残り時間が遊技情報信号出力時間判定値（50）よりも短い時間であるかどうかを判定する（ステップS1100）。なお、遊技情報信号出力時間判定値（50）は、2msのタイマ割込みが50回実行される時間、すなわち、0.100秒（100ms）の時間となっている。

20

【0353】

賞球信号出力タイマの残り時間が遊技情報信号出力時間判定値よりも短い時間でない場合、つまり、賞球信号出力タイマの残り時間が遊技情報信号出力時間判定値（100ms）よりも長い時間である場合は（ステップS1100のN）、CPU56は、情報バッファの賞球出力ビット位置（図21に示す例では出力ポート3のビット1）をセットする（ステップS1101）。情報バッファの賞球出力ビット位置がセットされると、ステップS1102で情報バッファを出力値にセットし、ステップS1103で出力値を出力ポート3に出力することによって、賞球信号が出力ポート3から出力される。

30

【0354】

以上に示したステップS1075～S1101の処理によって、賞球カウント信号を10回カウントする度に賞球信号がホールコンピュータに出力される。すなわち、10個の賞球払出が行われる度に賞球信号がホールコンピュータに出力される（10個1パルス）。よって、ホールコンピュータは遊技機で払い出された遊技球数を認識することができる。

【0355】

なお、以上の信号の定義（信号がオン状態であるときに意味する内容）は一例であって、大当りの種別や遊技状態の違いがホールコンピュータにおいて認識可能であれば、異なる定義としてもよい。また、信号の数や種類も上記したものに限られるわけではない。

40

【0356】

次に、演出制御手段の動作を説明する。

図67は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップS701）。

【0357】

そして、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視（ステップS702）を

50

行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし（ステップS703）、演出制御処理を実行する。

【0358】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を実行する（コマンド解析処理：ステップS704）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。また、所定の乱数（例えば、停止図柄を決定するための乱数）を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS706）。また、演出表示装置9等の演出装置を用いて報知を行う報知制御処理を実行する（ステップS707）。さらに、役物20内に設けられている装飾部材78の位置を初期位置に設定するための処理である装飾部材初期位置制御処理を実行する（ステップS708）。また、客待ちデモ表示コマンドの受信にもとづいて演出表示装置9において客待ちデモ表示を行うデモ表示制御処理を実行する（ステップS709）。その後、ステップS702に移行する。

10

【0359】

図68は、主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から受信した演出制御コマンドを格納するためのコマンド受信バッファの一構成例を示す説明図である。この例では、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。したがって、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかを示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

20

【0360】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図35および図36参照）であるのか解析する。

30

【0361】

図69～図73は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0362】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップS610）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップS611）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップS612）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

40

【0363】

受信した演出制御コマンドが普図変動パターンコマンドであれば（ステップS613）、演出制御用CPU101は、その普図変動パターンコマンドを、RAMに形成されている普図変動パターンコマンド格納領域に格納し（ステップS614）、普図変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS615）。また、普図変動パターンコマン

50

ドを受信してからの経過時間を計測するための普図変動パターンコマンド受信後時間計測タイマをスタートさせる（ステップS 6 1 6）。

【0 3 6 4】

受信した演出制御コマンドが普図表示結果コマンドであれば（ステップS 6 1 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、その普図表示結果コマンドを、RAMに形成されている普図表示結果コマンド格納領域に格納し（ステップS 6 1 8）、普図表示結果コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 1 9）。

【0 3 6 5】

受信した演出制御コマンドが特図変動パターンコマンドであれば（ステップS 6 2 0）、演出制御用CPU 1 0 1は、その特図変動パターンコマンドを、RAMに形成されている特図変動パターンコマンド格納領域に格納し（ステップS 6 2 1）、特図変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 2）。

10

【0 3 6 6】

受信した演出制御コマンドが特図表示結果コマンドであれば（ステップS 6 2 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、その特図表示結果コマンドを、RAMに形成されている特図表示結果コマンド格納領域に格納し（ステップS 6 2 4）、特図表示結果コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 5）。

【0 3 6 7】

また、受信した演出制御コマンドが普通図柄確定指定コマンドであれば（ステップS 6 2 6）、演出制御用CPU 1 0 1は、普図確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 7）。

20

【0 3 6 8】

受信した演出制御コマンドが特別図柄確定指定コマンドであれば（ステップS 6 2 8）、演出制御用CPU 1 0 1は、特図確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 9）。

【0 3 6 9】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンドあれば（ステップS 6 3 0）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 3 1）。受信した演出制御コマンドが小当たり開始指定コマンドあれば（ステップS 6 3 2）、演出制御用CPU 1 0 1は、小当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 3 3）。

30

【0 3 7 0】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップS 6 3 4）、演出制御用CPU 1 0 1は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS 6 3 5）。初期画面には、あらかじめ決められている飾り図柄の初期表示が含まれる。また、初期報知フラグをセットし（ステップS 6 3 6）、期間タイマに、初期報知期間値に相当する値を設定する（ステップS 6 3 7）。初期報知期間は、初期化指定コマンドの受信に応じて初期化報知を行っている期間である。演出制御用CPU 1 0 1は、初期報知期間が経過すると、初期化報知を終了させる。なお、初期報知期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0がステップS 4 5の処理で設定する禁止期間と同じである。よって、初期化報知が行われているときに、異常報知指定コマンド（異常報知指定コマンドまたは始動異常入賞報知指定コマンド）を受信することはない。

40

【0 3 7 1】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップS 6 3 8）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行う（ステップS 6 3 9）。

【0 3 7 2】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンドであれば（ステップS 6 4 0）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ

50

S 6 4 1)。受信した演出制御コマンドが役物制御終了指定コマンドであれば（ステップ S 6 4 2）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、役物制御終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 4 3）。

【0 3 7 3】

受信した演出制御コマンドが第 1 役物入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 4 4）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 1 役物入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 4 5）。受信した演出制御コマンドが第 2 役物入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 4 6）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、第 2 役物入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 4 7）。

【0 3 7 4】

受信した演出制御コマンドが異常入賞報知指定コマンドであれば（ステップ S 6 4 8）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、異常入賞報知指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 4 9）。受信した演出制御コマンドが始動異常入賞報知指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 0）、始動異常入賞報知指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 5 1）。

【0 3 7 5】

受信した演出制御コマンドが磁気異常報知指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 2）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、磁気異常報知指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 5 3）。受信した演出制御コマンドが振動異常報知指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 4）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、振動異常報知指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 5 5）。受信した演出制御コマンドが異常開放報知指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 6）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、異常開放報知指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 5 7）。

【0 3 7 6】

受信した演出制御コマンドが V 入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 5 8）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、V 入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 5 9）。

【0 3 7 7】

受信した演出制御コマンドが保留記憶数指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 2）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、その保留記憶数指定コマンドで特定される保留記憶数を、R A M に形成されている保留記憶数指定コマンド格納領域に格納する（ステップ S 6 6 3）。

【0 3 7 8】

受信した演出制御コマンドが客待ちデモ表示コマンドであれば（ステップ S 6 6 4）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、デモ表示コマンド受信フラグをセットする（ステップ S 6 6 5）。

【0 3 7 9】

受信した演出制御コマンドが有利状態指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 6）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、遊技状態が有利状態（時短状態）であることを示す有利状態フラグをセットする（ステップ S 6 6 7）。受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ S 6 6 8）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、セットされていれば、有利状態フラグをリセットする（ステップ S 6 6 9）。

【0 3 8 0】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用 C P U 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップ S 6 7 0）。そして、ステップ S 6 1 0 に移行する。

【0 3 8 1】

図 7 4 は、図 6 7 に示されたメイン処理におけるデモ表示制御処理（ステップ S 7 0 9）を示すフローチャートである。デモ表示制御処理において、演出制御用 C P U 1 0 1 は、客待ちデモ表示コマンドを受信してから客待ちデモ表示（デモンストレーション表示）

10

20

30

40

50

を開始するまでの時間を計測するデモ表示開始時間タイマの値が所定値（客待ちデモ表示の開始時間を示す値）であるか否かを判定する（ステップS751）。デモ表示開始時間タイマの値が所定値でない場合は（ステップS751のN）、デモ表示コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS752）。なお、デモ表示コマンド受信フラグは、ステップS665でセットされる。デモ表示コマンド受信フラグがセットされていないときは、そのまま処理を終了し、デモ表示コマンド受信フラグがセットされているときは、デモ表示開始時間タイマの値を+1する（ステップS753）。

【0382】

ステップS751において、デモ表示開始時間タイマの値が所定値になった場合は（ステップS751のY）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9の表示画面においてデモ画面（デモンストレーション表示）を表示する制御を行う（ステップS754）。 10

【0383】

なお、例えば、ステップS754で表示するデモ画面を、直前に行われた小当りの種類に応じて異なる表示態様で表示するようにしてもよい。また、例えば、ステップS754で表示するデモ画面を、直前に実行された小当りで役物制御中に役物20内に入賞した遊技球数に応じて異なる表示態様で表示するようにしてもよい。また、例えば、ステップS754で表示するデモ画面を、直前に実行された小当りで遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じて異なる表示態様で表示するようにしてもよい。さらに、例えば、ステップS754で表示するデモ画面を、直前に実行された小当りで役物20内に入賞した遊技球が役物20から排出されるまでの時間に応じて異なる表示態様で表示するようにしてもよい。 20

【0384】

図75は、図67に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S811のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【0385】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。 30

【0386】

飾り図柄変動開始処理（ステップS801）：飾り図柄の変動が開始されるように制御する。そして、変動パターンコマンド受信待ち処理で受信した変動パターンに応じて、演出制御プロセスフラグの値を第1飾り図柄変動中処理（ステップS802）または第2飾り図柄変動中処理（ステップS803）に対応した値に更新する。

【0387】

第1飾り図柄変動中処理（ステップS802）：特別図柄の変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を第1飾り図柄変動停止処理（ステップS804）に対応した値に更新する。 40

【0388】

第2飾り図柄変動中処理（ステップS803）：普通図柄の変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を第2飾り図柄変動停止処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0389】

第1飾り図柄変動停止処理（ステップS804）：特別図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド（特別図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、飾り図柄の変 50

動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS806）または役物制御中演出処理（ステップS808）に対応した値に更新する。

【0390】

第2飾り図柄変動停止処理（ステップS805）：普通図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド（普通図柄確定指定コマンド）を受信したことにもとづいて、飾り図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を普図当り表示処理（ステップS807）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0391】

なお、この実施の形態では、ステップS801、S802、S804の処理を実行することによって、特別図柄の変動表示に同期して演出表示装置9において飾り図柄の変動表示を実行する場合を示しているが、例えば、特別図柄の変動表示に同期して、所定のキャラクタを登場させる演出のみを実行し、飾り図柄の変動表示を行わないようにしてもよい。また、この実施の形態では、ステップS801、S803、S805の処理を実行することによって、普通図柄の変動表示に同期して演出表示装置9において飾り図柄の変動表示を実行する場合を示しているが、例えば、普通図柄の変動表示に同期して、飾り図柄の変動表示を行わないようにしてもよい。

【0392】

大当たり表示処理（ステップS806）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（ステップS810）に対応した値に更新する。

【0393】

普図当り表示処理（ステップS807）：変動時間の終了後、演出表示装置9に普図当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0394】

役物制御中演出処理（ステップS808）：役物制御中の演出の制御を行う。例えば、演出表示装置9において、役物制御に対応した表示演出を行う。そして、V入賞指定コマンドを受信した場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（ステップS810）に対応した値に更新する。そうでなければ、演出制御プロセスフラグの値をはずれ演出処理（ステップS809）に対応した値に更新する。

【0395】

はずれ演出処理（ステップS809）：始動動作状態終了後に役物20開放中にV入賞せずはずれであった場合の演出を行う。演出期間（この例では3秒）が経過したら、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0396】

大当たり遊技中処理（ステップS810）：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置9におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、大当たり終了指定コマンドを受信した場合には、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了後演出処理（ステップS811）に対応した値に更新する。

【0397】

大当たり終了後演出処理（ステップS811）：演出表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0398】

10

20

30

40

50

図76は、演出表示装置9を用いた演出で用いられるプロセステーブルを示す説明図である。図76に示す例において、特図変動用プロセステーブルは、特別図柄の変動表示に同期して演出表示装置9において飾り図柄の変動表示（例えば、飾り図柄の変動表示を行うとともに、所定のキャラクタを登場させる演出）を行うためのプロセステーブルである。また、役物制御中演出用プロセステーブルは、演出表示装置9において役物制御に対応した演出（例えば、後述する図103（5）（15）に示すような所定のキャラクタ（例えば、カエルのキャラクタ）を登場させ役物20の動作に合わせて動作させる演出）を行うためのプロセステーブルである。役物入賞時演出用プロセステーブルは、役物制御中に遊技球が役物20内に入賞したことに伴って実行される演出（例えば、図103（9）に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえて食べることに成功した態様の演出や、図103（19）に示すような雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様の演出）を行うためのプロセステーブルである。V入賞時演出用プロセステーブルは、役物制御中に遊技球がV入賞したことに伴って実行される演出（例えば、図103（14）に示すようなオスのカエルのキャラクタとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様の演出や、図103（24）に示すようなカエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様の演出）を行うためのプロセステーブルである。はずれ演出用プロセステーブルは、役物制御終了後のはずれ演出（例えば、図103（7）（17）に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえ損ねた態様の演出や、図103（12）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに飲み込まれてしまう態様の演出、図103（22）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに遭遇しピンチに立たされる態様の演出）を行うためのプロセステーブルである。大当たり表示用プロセステーブルは、大当たり表示演出（ファンファーレ演出）を行うためのプロセステーブルである。大当たり遊技中演出用プロセステーブルは、大当たり遊技中演出を行うためのプロセステーブルである。大当たり後演出用プロセステーブルは、大当たり演出（エンディング演出）を行うためのプロセステーブルである。

【0399】

なお、大当たりに対応して実行される演出としては、役物20内の特定入賞口66Aに遊技球が入賞（V入賞）したときに行われるV入賞時演出や、大当たり遊技状態中に行われる大当たり遊技中演出、大当たり遊技終了後に行われる大当たり後演出（エンディング演出）が含まれる。また、はずれ演出としては、役物制御において役物20閉鎖後に役物入賞スイッチ71a、72aが遊技球を検出しなかった（すなわち、役物制御中に遊技球が1球も役物20内に入賞しなかった）場合に行われる演出や、遊技球が役物20内に入賞したものの、特定領域スイッチ66aで検出されることなく、役物入賞スイッチ71a、72aで検出した遊技球数と役物排出スイッチ85aで検出した遊技球数とが一致し全遊技球の排出が確認されたときに行われる演出が含まれる。また、入賞演出としては、役物20が開放した後に役物入賞スイッチ71a、72aで検出した遊技球数と役物排出スイッチ85aで検出した遊技球数とが一致し全遊技球の排出が確認されるまでの間に、役物内のスイッチが遊技球を検出したことにもとづいて実行される演出（例えば、役物入賞スイッチ71a、72aが検出したことにもとづいて行われる役物入賞時演出）が含まれる。なお、この実施の形態では、入賞演出として役物入賞時演出を行う場合が示されているが、例えば、スペシャルルートに遊技球が進入したことを検出する専用のスペシャルルート進入検出スイッチが設けられている場合には、入賞演出として、スペシャルルート進入検出スイッチの検出にもとづいてスペシャルルート進入時演出を実行してもよい。また、例えば、入賞演出として、役物排出スイッチ85aが検出したことにもとづいて排出検出時演出を実行するようにしてもよい。

【0400】

この実施の形態では、図76に示す役物制御中演出用プロセステーブルにもとづいて、所定のキャラクタ（例えば、カエルのキャラクタ）を登場させる役物制御中演出が実行される。また、図76に示す変動表示用プロセステーブルにもとづいて、特別図柄の変動表示に同期して飾り図柄の変動表示を実行するとともに、役物制御中演出と同様のキャラク

タを登場させる演出が実行される。そのようにすることによって、この実施の形態では、飾り図柄の変動表示において、その後に実行されうる役物制御中演出と連続した態様の演出が実行される。また、この実施の形態では、役物制御後のはずれ演出終了時に保留記憶がある場合には、通常の変動表示に代えて、連続演出用プロセステーブルにもとづいて、はずれ演出と連続する態様の演出が実行される。なお、変動表示用プロセステーブルは、特図変動パターンに応じて複数用意されている。

【0401】

また、この実施の形態では、役物制御中に遊技球が役物入賞した場合には、特別図柄の変動表示結果に応じた役物入賞時演出が実行される。この場合、例えば、特別図柄の変動表示結果が第1小当りまたは第2小当りである場合には、役物入賞時演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で役物入賞時演出（例えば、図103（9）に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえて食べることに成功した態様の演出）が実行される。また、例えば、特別図柄の変動表示結果が第3小当りである場合には、役物入賞時演出用Bプロセステーブルにもとづいて、役物入賞時演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で役物入賞時演出（例えば、図103（19）に示すような雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様の演出）が実行される。そのように小当りの種類に応じて異なる態様の役物入賞時演出を実行することによって、V入賞後の大当りの遊技価値（例えば、ラウンド数）を遊技者に認識させることができ、V入賞させることに対する意欲を煽ることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0402】

また、この実施の形態では、役物制御中に遊技球がV入賞した場合には、特別図柄の変動表示結果に応じたV入賞時演出が実行される。この場合、例えば、特別図柄の変動表示結果が第1小当りまたは第2小当りである場合には、V入賞時演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様でV入賞時演出（例えば、図103（14）に示すようなオスのカエルのキャラクタとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様の演出）が実行される。また、例えば、特別図柄の変動表示結果が第3小当りである場合には、V入賞時演出用Bプロセステーブルにもとづいて、V入賞時演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様でV入賞時演出（例えば、図103（24）に示すようなカエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様の演出）が実行される。そのように小当りの種類に応じて異なる態様のV入賞時演出を実行することによって、これから開始される大当りの遊技価値（例えば、ラウンド数）を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0403】

また、この実施の形態では、役物制御を終了する場合であって役物制御中にV入賞がなかった場合には、特別図柄の変動表示結果に応じたはずれ演出が実行される。この実施の形態では、役物20内に遊技球が入賞したか否かに応じて2種類のはずれ演出用プロセステーブルが用意されており、役物20内に遊技球が入賞したもののV入賞することなく「はずれ」となった場合に用いられる役物入賞時はずれ演出用プロセステーブルと、役物20内に遊技球が入賞することなく「はずれ」となった場合に用いられる役物不入賞時はずれ演出用プロセステーブルとが用いられる。

【0404】

例えば、役物20内に遊技球が入賞したもののV入賞することなく「はずれ」となった場合であって、特別図柄の変動表示結果が第1小当りまたは第2小当りである場合には、役物入賞時はずれ演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様ではずれ演出（例えば、図103（12）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに飲み込まれてしまう態様の演出）が実行される。また、例えば、役物20内に遊技球が入賞したもののV入賞することなく「はずれ」となった場合であって、特別図柄の変動表示結果が第3小当りである場合には、役物入賞時はずれ演出用Bプロセステーブルにもとづいて、役物入賞時はずれ演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様ではずれ演出（例えば、図103（22）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに

遭遇しピンチに立たされる態様の演出)が実行される。そのように小当りの種類に応じて異なる態様のはずれ演出を実行することによって、V入賞していれば開始される筈であった大当りの遊技価値(例えば、ラウンド数)を遊技者に認識させることができる。

【0405】

一方、役物制御中に遊技球が役物20内に入賞することなく「はずれ」となった場合には、役物不入賞時ははずれ演出用Aプロセステーブルまたは役物不入賞時ははずれ演出用Bプロセステーブルにもとづいて、役物入賞時ははずれ演出用Aプロセステーブルおよび役物入賞時ははずれ演出用Bプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様でははずれ演出(例えば、図103(7)(17)に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえ損ねた態様の演出)が実行される。この場合に、特別図柄の変動表示結果が第1小当りまたは第2小当りである場合に、役物制御中に遊技球が役物20内に入賞することなく「はずれ」となった場合には、役物不入賞時ははずれ演出用Aプロセステーブルにもとづいて、例えば、図103(7)に示すように、カエルのキャラクタがトンボにぶつけられ思わず目をつぶっている態様の演出を行う。また、特別図柄の変動表示結果が第3小当りである場合に、役物制御中に遊技球が役物20内に入賞することなく「はずれ」となった場合には、役物不入賞時ははずれ演出用Bプロセステーブルにもとづいて、例えば、図103(17)に示すように、カエルのキャラクタの目の前をそのままトンボが通り過ぎたかのような態様の演出を行い、役物不入賞時ははずれ演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる態様でトンボを捕まえ損ねた態様の演出を行う。

【0406】

また、この実施の形態では、図76に示す大当り表示用プロセステーブルにもとづいて、所定の大当り表示演出が実行される。

【0407】

また、この実施の形態では、大当り遊技に移行した場合には、特別図柄の変動表示結果に応じた大当り遊技中演出が実行される。この場合、例えば、特別図柄の変動表示結果が第1小当りまたは第2小当りである場合には、大当り遊技中演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で大当り遊技中演出が実行される。また、例えば、特別図柄の変動表示結果が第3小当りである場合には、大当り遊技中演出用Bプロセステーブルにもとづいて、大当り遊技中演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当り遊技中演出が実行される。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当り(いわゆる直大当り)となったことにもとづいて大当り遊技演出が実行される場合にも、大当り遊技中演出用Bプロセステーブルにもとづいて大当り遊技中演出が実行される。そのように小当りの種類に応じて異なる態様の当り遊技演出を実行することによって、現在行われている大当りの遊技価値(例えば、ラウンド数)を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0408】

また、この実施の形態では、大当り遊技を終了する場合には、特別図柄の変動表示結果に応じた大当り後演出が実行される。この場合、例えば、特別図柄の変動表示結果が第1小当りまたは第2小当りである場合には、大当り後演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で大当り後演出が実行される。また、例えば、特別図柄の変動表示結果が第3小当りである場合には、大当り後演出用Bプロセステーブルにもとづいて、大当り後演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当り後演出が実行される。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当り(いわゆる直大当り)となったことにもとづいて移行した大当り遊技を終了する場合にも、大当り後演出用Bプロセステーブルにもとづいて大当り後演出が実行される。そのように小当りの種類に応じて異なる態様の当り後演出を実行することによって、終了する大当りの遊技価値(例えば、ラウンド数)を遊技者に認識させることができる。

【0409】

なお、図76には示していないが、この実施の形態では、普通図柄の変動表示に同期して飾り図柄の変動表示を行うための普図変動用プロセステーブル(通常の飾り図柄の変動

表示用のプロセステーブルのみ。変動パターンに応じて複数用意されている) も用意されている。

【0410】

また、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果にかかわらず、共通の変動表示用プロセステーブルを用いる場合を示したが、小当りの種類に応じて、異なる変動表示用プロセステーブルを用いるようにしてもよい。例えば、特別図柄の変動表示結果が第1小当りまたは第2小当りである場合には、変動表示用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で演出図柄の変動表示を実行し、特別図柄の変動表示結果が第3小当りである場合には、変動表示用Bプロセステーブルにもとづいて、変動表示用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で演出図柄の変動表示を実行するようにしてもよい。

10

【0411】

また、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果にかかわらず、共通の役物制御中演出用プロセステーブルを用いる場合を示したが、小当りの種類に応じて、異なる役物制御中演出用プロセステーブルを用いるようにしてもよい。例えば、特別図柄の変動表示結果が第1小当りまたは第2小当りである場合には、役物制御中演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で役物制御中演出を実行し、特別図柄の変動表示結果が第3小当りである場合には、役物制御中演出用Bプロセステーブルにもとづいて、役物制御中演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で役物制御中演出を実行するようにしてもよい。

【0412】

20

図77は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているデータにしたがって演出表示装置9等の演出装置(演出用部品)の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間(変動時間)中の変動態様を構成する各変動の態様(所定時間毎の態様)を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。プロセスタイマ設定値には、その変動態様または演出態様での演出が行われる時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動態様で飾り図柄を表示させたり、表示演出を行う制御を実行する。

30

【0413】

図78は、図75に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU101は、普図変動パターンコマンド受信フラグまたは特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば(ステップS1811, S1813)、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理(ステップS801)に対応した値に更新する(ステップS1815)。

40

【0414】

図79は、図75に示された演出制御プロセス処理における飾り図柄変動開始処理(ステップS801)を示すフローチャートである。飾り図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを示すデータを読み出す(ステップS840A)。ここで、演出制御用CPU101は、普図変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合に、普図変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを示すデータを読み出す。また、演出制御用CPU101は、特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合に、特図変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを示すデータを読み出す。なお、各変動パターンコマンド格納領域には、遊技者が、飾り図柄が普通図柄に同期して変動しているのか

50

、または特別図柄に同期して変動しているのかを識別可能に、演出制御用CPU101が演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ（発光体）および演出用部品としてのスピーカ27）を制御するためのデータが格納されている。具体的には、特図変動パターンコマンド格納領域には、遊技者が、飾り図柄が特別図柄に同期して変動していることを認識可能に、演出制御用CPU101が演出装置を制御するためのデータが格納され、普図変動パターンコマンド格納領域には、遊技者が、飾り図柄が普通図柄に同期して変動していることを認識可能に、演出制御用CPU101が演出装置を制御するためのデータが格納されている。したがって、飾り図柄は、普通図柄に同期して変動している場合と、特別図柄に同期して変動している場合とで、例えば、演出表示装置9において異なる図柄や色、変動方向（縦方向への図柄の移動や横方向への図柄の移動、斜め方向への図柄の移動等）で変動する。

10

【0415】

そして、演出制御用CPU101は、読み出した変動パターンコマンドを示すデータにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定する飾り図柄決定処理を実行する（ステップS840B）。飾り図柄決定処理では、変動パターンコマンドの内容が大当り専用の特別図柄変動パターンである場合は、左中右の飾り図柄が同一図柄（例えば「7」）で揃った状態の図柄を飾り図柄の停止図柄として決定する。また、変動パターンコマンドの内容が第1小当り専用の特別図柄変動パターンである場合は、左中右の飾り図柄が同一図柄（例えば「1」）で揃った状態の図柄を飾り図柄の停止図柄として決定する。また、変動パターンコマンドの内容が第2小当り専用の特別図柄変動パターンである場合は、左中右の飾り図柄が同一図柄（例えば「3」）で揃った状態の図柄を飾り図柄の停止図柄として決定する。また、変動パターンコマンドの内容が第3小当り専用の特別図柄変動パターンである場合は、左中右の飾り図柄が同一図柄（例えば「5」）で揃った状態の図柄を飾り図柄の停止図柄として決定する。

20

【0416】

また、変動パターンコマンドの内容が普図当り専用の普通図柄変動パターンである場合は、左中右の飾り図柄が同一図柄（例えば「5」）で揃った状態の図柄を飾り図柄の停止図柄として決定する。また、変動パターンコマンドの内容がはずれ専用の普通図柄変動パターンである場合は、左中右の飾り図柄が同一図柄で揃っていない状態の図柄を飾り図柄の停止図柄として決定する。ここで、飾り図柄のはずれ図柄は、左中右の飾り図柄が同一図柄で揃っていない状態の図柄（例えば、「358」など）である。なお、左右の飾り図柄が同一図柄で揃っているが（リーチとなっているが）、中の飾り図柄だけ揃っていない状態もはずれ図柄である。

30

【0417】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100が、送信された変動パターンコマンドにもとづいて、飾り図柄決定処理で停止図柄を決定するとしているが、送信された表示結果指定コマンドにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するように構成されていてもよい。

【0418】

次いで、演出制御用CPU101は、特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合であるか否かを確認する（ステップS841A）。特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされていないならば（すなわち、普図変動パターン受信フラグがセットされている場合であれば）、ステップS841Eに移行する。特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合であれば（ステップS841AのY）、演出制御用CPU101は、通常の飾り図柄の変動表示に代えて連続演出を実行することを示す連続演出フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS841B）。なお、連続演出フラグは、後述するはずれ演出を終了するときに保留記憶があることにもとづいてセットされる。例えば、後述する図109（1）（2）に示すように、はずれ演出の終了時に保留記憶903が0でなければ、はずれ演出において連続演出フラグがセットされている（後述するステップS1889、S1890参照）。そして、連続演出フラグがセットさ

40

50

れていれば（ステップS841BのY）、演出制御用CPU101は、図76に示す連続演出用プロセステーブルを選択する（ステップS841C）。この場合、後述するステップS843B、S843C、S855B、S855Cにおいて、図109（3）（4）（5）に示すような女性キャラクタがトンボを捕まえて、カエルのキャラクタに向かって、捕まえたトンボをパスする態様の演出が実行される。連続演出フラグがセットされていない場合は（ステップS841BのN）、演出制御用CPU101は、図76に示す特図変動パターンに応じた通常の変動表示用プロセステーブルを選択する（ステップS841D）。

【0419】

一方、特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされてなかった場合（ステップS841AのN。すなわち、普図変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合）には、演出制御用CPU101は、ステップS840Aで読み出したデータに応じたプロセステーブル（つまり、普図変動パターンに応じた通常の変動表示用のプロセステーブル）を選択する（ステップS841E）。そして、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS842）。

【0420】

そして、演出制御用CPU101は、異常入賞の報知を行っていることを示す異常報知中フラグがセットされていないことを条件に、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ（発光体）および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS843A、S843B）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0421】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0422】

異常報知中フラグがセットされている場合には、音番号データ1を除くプロセスデータ1の内容にしたがって演出装置の制御を実行する（ステップS843A、S843C）。つまり、異常報知中フラグがセットされている場合には、飾り図柄の新たな可変表示が開始される場合に、その可変表示に応じた音演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた音出力が継続される。

【0423】

例えば、ステップS841Dで特図変動パターンに応じた変動表示用プロセステーブルが選択された場合には、ステップS843B、S843Cでは、特別図柄に同期して飾り図柄の変動表示が開始される。この場合、例えば、飾り図柄の変動表示とともに、後述する役物制御中演出と同様のキャラクタ（例えば、カエルのキャラクタ）を登場させる演出が実行されることにより、その後に実行される役物制御中演出と連続した態様の演出が開始される。ステップS841Cで連続演出用プロセステーブルが選択された場合には、ステップS843B、S843Cでは、例えば、直前に実行されたはずれ演出と同様のキャラクタ（例えば、カエルのキャラクタ）を登場させるとともに、まだチャンスが終わっていないことを示唆する表示を行うことによって、直前に実行されたはずれ演出と連続した態様の演出が開始される。なお、ステップS841Eで普図変動パターンに応じた変動表示用プロセステーブルが選択された場合には、ステップS843B、S843Cでは、普

通図柄に同期して飾り図柄の変動表示が開始される。

【0424】

また、ステップS843Cの処理を行うときに、演出制御用CPU101は、単に表示制御実行データ1にもとづく指令をVDP109に出力するのではなく、「重畳表示」を行うための指令もVDP109に出力する。つまり、演出表示装置9におけるそのときの表示（異常入賞の報知がなされている。）と、飾り図柄の可変表示の表示演出の画像とが、同時に演出表示装置9において表示されるように制御する。すなわち、異常報知中フラグがセットされている場合には、飾り図柄の新たな可変表示が開始される場合に、その可変表示に応じた表示演出のみが実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた報知も継続される。

10

【0425】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS844）。そして、演出制御用CPU101は、特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合に（ステップS845のN）、普図変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS846）とともに、演出制御プロセスフラグの値を第2飾り図柄変動中処理（ステップS803）に対応した値にする（ステップS847）。飾り図柄変動開始処理（ステップS801）において、特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合には、普図変動パターンコマンド受信フラグがセットされているからである。また、特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合に（ステップS845のY）、特図変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップS848）とともに、演出制御プロセスフラグの値を第1飾り図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS849）。したがって、特図変動パターンコマンド受信フラグおよび普図変動パターンコマンド受信フラグがいずれもセットされている場合には、演出制御プロセスフラグの値は第1飾り図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にされる。つまり、飾り図柄は、普通図柄に優先して特別図柄の変動に同期して変動する。

20

【0426】

図80は、演出制御プロセス処理における第1飾り図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。第1飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS851A）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS852A）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS853A）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS854A）。また、異常報知中フラグがセットされていないことを条件に、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS855A, S855B）。

30

【0427】

異常報知中フラグがセットされている場合には、プロセスデータ*i*（*i*は2～*n*のいずれか）の内容（ただし、音番号データ*i*を除く。）にしたがって演出装置の制御を実行する（ステップS855A, S855C）。よって、異常報知中フラグがセットされている場合には、飾り図柄の可変表示に応じた音演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた音出力が継続される。

40

【0428】

例えば、ステップS841Dで特図変動パターンに応じた変動表示用プロセステーブルが選択された場合には、ステップS855B, S855Cでは、特別図柄に同期して飾り図柄の変動表示が実行される。この場合、例えば、飾り図柄の変動表示とともに、後述する役物制御中演出と同様のキャラクタ（例えば、カエルのキャラクタ）を登場させる演出が実行されることにより、その後に実行される役物制御中演出と連続した態様の演出が実行される。ステップS841Cで連続演出用プロセステーブルが選択された場合には、ステップS855B, S855Cでは、例えば、直前に実行されたはずれ演出と同様のキャラクタ

50

ラクタ（例えば、カエルのキャラクタ）を登場させるとともに、まだチャンスが終わっていないことを示唆する表示を行うことによって、直前に実行されたはずれ演出と連続した態様の演出が実行される。なお、ステップS841Eで普図変動パターンに応じた変動表示用プロセステーブルが選択された場合には、ステップS855B、S855Cでは、普通図柄に同期して飾り図柄の変動表示が実行される。

【0429】

また、ステップS855Cの処理が行われるときに、演出制御用CPU101は、単に表示制御実行データiにもとづく指令をVDP109に出力するのではなく、「重畳表示」を行うための指令もVDP109に出力する。よって、異常報知中フラグがセットされている場合には、飾り図柄の可変表示に応じた表示演出のみが実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた報知も継続される。

10

【0430】

次いで、演出制御用CPU101は、飾り図柄の変動中にスーパーリーチ（スーパーリーチAまたはスーパーリーチB）を実行するか否かを確認する（ステップS855D）。具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS840Aで読み出した変動パターンコマンドに示される変動パターンがスーパーリーチを含む変動パターンであるか否かを確認する。スーパーリーチを含む変動パターンであれば、演出制御用CPU101は、装飾部材78を可動する装飾部材制御を実行する（ステップS855E）。

【0431】

ステップS855D、S855Eの処理が実行されることによって、変動パターンがスーパーリーチを含むものである場合には、飾り図柄の変動開始とほぼ同時に装飾部材78を可動する制御が開始される。したがって、装飾部材78を可動することによって、遊技者に対してスーパーリーチを予告する演出を行うことができる。なお、この実施の形態では、図7および図8に示すように、装飾部材78は演出表示装置9の前面側を横切るような態様で可動を行う。そのため、装飾部材78の可動に併せて演出表示装置9で所定の表示演出を行うことによって、より効果的な予告演出を行うことができる。例えば、剣を模した装飾部材78の動きに併せて恰も剣が光を発しているような表示を演出表示装置9に表示させて予告演出を行ってもよい。

20

【0432】

次いで、演出制御用CPU101は、飾り図柄の変動中にリーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチAまたはスーパーリーチB）を実行するか否かを確認する（ステップS855F）。具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS840Aで読み出した変動パターンコマンドに示される変動パターンがリーチを含む変動パターンであるか否かを確認する。リーチを含む変動パターンであれば、演出制御用CPU101は、変動時間タイマの値にもとづいて所定のリーチ演出開始時間（例えば、変動開始後10秒後）を経過したか否かを確認する（ステップS855G）。所定のリーチ演出開始時間を経過していれば、演出制御用CPU101は、装飾部材78を可動する装飾部材制御を実行する（ステップS855H）。

30

【0433】

ステップS855F～S855Hの処理が実行されることによって、変動パターンがリーチを含むものである場合には、所定のリーチ演出開始時間となると装飾部材78を可動する制御が開始される。したがって、装飾部材78を可動することによって、装飾部材78の動きと連動したリーチ演出を行うことができる。なお、装飾部材78の可動に併せて演出表示装置9で所定の表示演出を行うことによって、より効果的なリーチ演出を行うことができる。例えば、剣を模した装飾部材78の動きに併せて恰も剣が光を発しているような表示を演出表示装置9に表示させてリーチ演出を行ってもよい。

40

【0434】

なお、変動パターンがスーパーリーチを含むものである場合には、飾り図柄の変動開始時に装飾部材78を可動させる予告演出が行われた後に、さらに装飾部材78の可動と連動したリーチ演出が行われることになる。装飾部材78が最下方まで可動する時間は短く

50

(例えば、1秒)、その後、後述する装飾部材初期位置制御処理(ステップS708参照)にて短い時間(例えば、1秒)で直ちに装飾部材78は初期位置に戻される。したがって、予告演出を実行した後、リーチ演出が開始されるまでの間に、装飾部材78は可動前の初期位置に戻された状態となっている。

【0435】

また、ステップS855E, S855Hでは、装飾部材78のみ、図7および図8と同様の可動態様で、可変入賞球装置20の上方で水平な状態から、右上方から左下方に斜めに傾いた状態に可動する制御が行なわれることによって、小当り遊技状態と類似態様の可動演出が行なわれる。なお、小当り遊技状態と同様に、遊技制御用マイクロコンピュータ560側でも可動部材77を可動する制御を行なうようにし、小当り遊技状態と同一態様の可動演出を行なうようにしてもよい。

10

【0436】

また、この実施の形態では、リーチ予告演出およびリーチ演出時に装飾部材78を可動する演出を実行する場合を示すが、これらの場合に限らず、例えば、演出制御用CPU56は、大当り予告演出において装飾部材78を可動する演出を実行するようにしてもよい。

【0437】

また、変動時間タイマがタイムアウトしていれば(ステップS856A)、演出制御プロセスフラグの値を第1飾り図柄変動停止処理(ステップS804)に対応した値に更新する(ステップS858A)。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、特別図柄確定指定コマンドを受信したことを示す特図確定コマンド受信フラグがセットされていたら(ステップS857A)、ステップS858Aに移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても特別図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時(特別図柄の変動終了時)に、飾り図柄の変動を終了させることができる。

20

【0438】

図81は、演出制御プロセス処理における第2飾り図柄変動中処理(ステップS803)を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップS851B)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップS852B)。なお、ステップS851Bで1減算するプロセスタイマは、第1飾り図柄変動中処理(ステップS802)のステップS851Aで1減算されるプロセスタイマとは異なるプロセスタイマである。また、ステップS852Bで1減算する変動時間タイマは、第1飾り図柄変動中処理(ステップS802)のステップS852Bで1減算される変動時間タイマとは異なる変動時間タイマである。そして、プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップS853B)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップS854B)。また、異常報知中フラグがセットされていないことを条件に、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップS855I, S855J)。

30

40

【0439】

異常報知中フラグがセットされている場合には、プロセスデータ*i*(*i*は2~*n*のいずれか)の内容(ただし、音番号データ*i*を除く。)にしたがって演出装置の制御を実行する(ステップS855I, S855K)。よって、異常報知中フラグがセットされている場合には、飾り図柄の可変表示に応じた音演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた音出力が継続される。

【0440】

また、ステップS855Kの処理が行われるときに、演出制御用CPU101は、単に表示制御実行データ*i*にもとづく指令をVDP109に出力するのではなく、「重畳表示」を行うための指令もVDP109に出力する。よって、異常報知中フラグがセットされ

50

ている場合には、飾り図柄の変動表示に応じた表示演出のみが実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた報知も継続される。

【0441】

次いで、演出制御用CPU101は、飾り図柄の変動中にスーパーリーチを実行するか否かを確認する（ステップS855L）。具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS840Aで読み出した変動パターンコマンドに示される変動パターンがスーパーリーチを含む変動パターンであるか否かを確認する。スーパーリーチを含む変動パターンであれば、演出制御用CPU101は、装飾部材78を可動する装飾部材制御を実行する（ステップS855M）。

【0442】

ステップS855L、S855Mの処理が実行されることによって、変動パターンがスーパーリーチを含むものである場合には、飾り図柄の変動開始とほぼ同時に装飾部材78を可動する制御が開始される。したがって、装飾部材78を可動することによって、遊技者に対してスーパーリーチを予告する演出を行うことができる。なお、装飾部材78の可動に併せて演出表示装置9で所定の表示演出を行うことによって、より効果的な予告演出を行うことができる。例えば、剣を模した装飾部材78の動きに併せて恰も剣が光を発しているような表示を演出表示装置9に表示させて予告演出を行ってもよい。

【0443】

次いで、演出制御用CPU101は、飾り図柄の変動中にリーチ（ノーマルリーチ、ロングリーチまたはスーパーリーチ）を実行するか否かを確認する（ステップS855N）。具体的には、演出制御用CPU101は、ステップS840Aで読み出した変動パターンコマンドに示される変動パターンがリーチを含む変動パターンであるか否かを確認する。リーチを含む変動パターンであれば、演出制御用CPU101は、変動時間タイマの値にもとづいて所定のリーチ演出開始時間（例えば、変動開始後10秒後）を経過したか否かを確認する（ステップS855O）。所定のリーチ演出開始時間を経過していれば、演出制御用CPU101は、装飾部材78を可動する装飾部材制御を実行する（ステップS855P）。

【0444】

ステップS855N～S855Pの処理が実行されることによって、変動パターンがリーチを含むものである場合には、所定のリーチ演出開始時間となると装飾部材78を可動する制御が開始される。したがって、装飾部材78を可動することによって、装飾部材78の動きと連動したリーチ演出を行うことができる。なお、装飾部材78の可動に併せて演出表示装置9で所定の表示演出を行うことによって、より効果的なリーチ演出を行うことができる。例えば、剣を模した装飾部材78の動きに併せて恰も剣が光を発しているような表示を演出表示装置9に表示させてリーチ演出を行ってもよい。

【0445】

また、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS856B）、演出制御プロセスフラグの値を第2飾り図柄変動停止処理（ステップS805）に対応した値に更新する（ステップS858B）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、普通図柄確定指定コマンドを受信したことを示す普図確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS857B）、ステップS858Bに移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても普通図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（普通図柄の変動終了時）に、飾り図柄の変動を終了させることができる。なお、第2飾り図柄変動中処理におけるステップS851Bの処理の前に、演出制御用CPU101は、特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認し、特図変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合に、飾り図柄の変動を特別図柄の変動に同期させるために、演出制御プロセスフラグの値を飾り図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新してもよい。つまり、普通図柄の変動に同期して変動している飾り図柄を、普通図柄に優先し

10

20

30

40

50

て特別図柄の変動に同期して変動開始させてもよい。

【0446】

図82は、装飾部材制御を示すフローチャートである。装飾部材制御において、演出制御用CPU101は、装飾部材78が動作中（装飾部材動作中）であるか否か（装飾部材動作中フラグがセットされているか否か）確認する（ステップS1221）。動作中でなければ、演出制御用CPU101は、装飾部材78を既に可動済みであることを示す装飾部材動作済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1222）。装飾部材動作済フラグもセットされていなければ、演出制御用CPU101は、装飾部材駆動モータ78Bを駆動し、装飾部材78の可動を開始する（ステップS1223）。この場合、図7および図8に示すように、役物20内の上方で水平な状態から、役物20内の右上方から左下方に斜めに傾いた状態となるように装飾部材78が可動する。また、ステップS1223において、演出制御用CPU101は、剣駆動モータ79を駆動し、装飾部材78を開いた状態（本例では、図7および図8に示すように、剣が幅方向に2つに開いた状態）に制御する。また、装飾部材動作中であることを示す装飾部材動作中フラグをセットする（ステップS1224）。 10

【0447】

装飾部材動作中である場合には（ステップS1221のY）、演出制御用CPU101は、下側位置センサ91bからのオン信号を検出したか否かを確認する（ステップS1225）。下側位置センサ91bからのオン信号を検出した場合には、演出制御用CPU101は、装飾部材駆動モータ78Bの駆動を停止して装飾部材78の可動を停止させる（ステップS1226）。また、装飾部材動作中フラグをリセットする（ステップS1227）とともに、装飾部材動作済フラグをセットする（ステップS1228）。そして、装飾部材78を初期位置に復帰させることを要求する装飾部材初期位置設定要求フラグをセットする（ステップS1229）。 20

【0448】

なお、この実施の形態では、装飾部材78の左端部分が最も下方まで可動してステップS1226で可動を停止された場合には、ステップS1229で装飾部材初期位置設定要求フラグがセットされたことにもとづいて、ステップS708の装飾部材初期位置制御処理にて直ちに装飾部材78を初期位置に戻す処理が実行される。 30

【0449】

図83は、ステップS708の装飾部材初期位置制御処理を示すフローチャートである。装飾部材初期位置制御処理において、演出制御用CPU101は、装飾部材初期位置設定中フラグがセットされているか否か確認する（ステップS2241）。セットされている場合には、ステップS2247に移行する。セットされていない場合には、装飾部材初期位置設定要求フラグがセットされているか否か確認する（ステップS2242）。セットされていない場合には、そのまま処理を終了する。セットされている場合には、装飾部材初期位置設定要求フラグをリセットする（ステップS2243）。次いで、演出制御用CPU101は、装飾部材駆動モータ78Bを駆動し、装飾部材78の可動を開始する（ステップS2245）。この場合、演出制御用CPU101は、第1飾り図柄変動中処理および第2飾り図柄変動中処理において実行する装飾部材制御とは逆方向に装飾部材駆動モータ78Bを駆動する。したがって、装飾部材78は、役物20内の右上方から左下方に斜めに傾いた状態から、再び役物20内の上方で水平な状態に戻るよう可動する。また、演出制御用CPU101は、第1飾り図柄変動中処理および第2飾り図柄変動中処理において実行する装飾部材制御とは逆方向に剣駆動モータ79を駆動し、装飾部材78を再び閉じた状態に戻るよう制御する。なお、既に装飾部材駆動モータ78Bの駆動中であれば、演出制御用CPU101は、駆動を継続させる。また、装飾部材初期位置設定中フラグをセットする（ステップS2246）。 40

【0450】

そして、上側位置センサ91aがオン（上側位置センサ91aから検出信号が出力されること）したら、装飾部材78の可動を停止させるために装飾部材駆動モータ78Bの駆 50

動を停止する（ステップS2247，S2248）。また、装飾部材初期位置設定中フラグをリセットする（ステップS2249）。

【0451】

図84は、演出制御プロセス処理における第1飾り図柄変動停止処理（ステップS804）を示すフローチャートである。第1飾り図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、特図確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS1861）。特図確定コマンド受信フラグがセットされている場合には（ステップS1861のY）、特図確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS1862）、飾り図柄の停止図柄を導出表示済みであることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1863）。なお、停止図柄表示フラグは、飾り図柄の停止図柄を導出表示したことにもとづいて、後述するステップS1867でセットされる。停止図柄表示フラグがセットされていれば（ステップS1863のY）、ステップS1868に移行する。停止図柄表示フラグがセットされていなければ（ステップS1863のN）、演出制御用CPU101は、飾り図柄決定処理（ステップS840B）で決定され格納されている飾り図柄の停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS1864）。

10

【0452】

次いで、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を導出表示した場合には（ステップS8165のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットする（ステップS1867）。

【0453】

ステップS1868では、演出制御用CPU101は、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていれば（ステップS1868のY）、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS1869）、大当り表示用のプロセステーブルを選択する（ステップS1870）。

20

【0454】

次いで、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせ（ステップS1871）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ（発光体）および演出用部品としてのスピーカ27）の制御の実行を開始する（ステップS1872）。この場合、例えば、「大当り！」など大当り開始を報知する旨の文字列が表示されるとともに、所定のキャラクタを登場させるような大当り表示演出（ファンファーレ演出）を開始する。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS806）に対応する値に更新する（ステップS1873）。

30

【0455】

飾り図柄の停止図柄として小当り図柄を導出表示した場合には（ステップS1865のN）、演出制御用CPU101は、役物制御中演出用のプロセステーブルを選択する（ステップS1874）。

【0456】

次いで、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせ（ステップS1875）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ（発光体）および演出用部品としてのスピーカ27）の制御の実行を開始する（ステップS1876）。この場合、例えば、所定のキャラクタ（例えば、カエルのキャラクタ）を登場させるような演出を開始する。次いで、演出制御用CPU101は、役物制御開始後の時間を計測するための役物制御開始後時間計測タイマをスタートさせ（ステップS1877）、演出制御プロセスフラグの値を役物制御中演出処理（ステップS808）に対応する値に更新する（ステップS1878）。

40

50

【0457】

図85は、演出制御プロセス処理における第2飾り図柄変動停止処理（ステップS805）を示すフローチャートである。第2飾り図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、普図確定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS861B）。普図確定コマンド受信フラグがセットされている場合には（ステップS861BのY）、普図確定コマンド受信フラグをリセットし（ステップS862B）、飾り図柄決定処理（ステップS840B）で決定され格納されている飾り図柄の停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS863B）。

【0458】

なお、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100が、遊技制御用マイクロコンピュータ560からの普通図柄確定指定コマンド（飾り図柄停止指定コマンド）の受信に応じて飾り図柄を停止表示する制御を行うが、このような構成に限られず、変動時間タイマがタイムアップしたことにもとづいて飾り図柄を停止表示する制御を行うようにしてもよい。

【0459】

ステップS863Bで導出表示された飾り図柄の停止図柄がはずれ図柄である場合は（ステップS864BのN）、演出制御用CPU101は、所定のフラグをリセットし（ステップS866B）、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する（ステップS867B）。

【0460】

ステップS863Bで導出表示された飾り図柄の停止図柄が当り図柄（普図当り図柄）である場合は（ステップS864BのY）、演出制御プロセスフラグの値を普図当り表示処理（ステップS807）に対応した値に更新する（ステップS865B）。

【0461】

図86は、演出制御プロセス処理における大当り表示処理（ステップS806）を示すフローチャートである。大当り表示処理において、演出制御用CPU101は、まず、大入賞口開放時表示コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS8701）。大入賞口開放時表示コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS8702）。プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8703）、プロセステーダの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8704）。また、異常報知中フラグがセットされていないことを条件に、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS8705、S8706）。

【0462】

異常報知中フラグがセットされている場合には、プロセステーダ*i*（*i*は2～*n*のいずれか）の内容（ただし、音番号データ*i*を除く。）にしたがって演出装置の制御を実行する（ステップS8705、S8707）。よって、異常報知中フラグがセットされている場合には、大当り表示演出に応じた音演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた音出力が継続される。

【0463】

なお、ステップS8706、S8707では、例えば、「大当り！」など大当り開始を報知する旨の文字列が表示されるとともに、所定のキャラクタを登場させるような大当り表示演出（ファンファーレ演出）を実行する。

【0464】

大入賞口開放時表示コマンドを受信していれば（ステップS8701のY）、演出制御用CPU101は、図76に示す大当り遊技中演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS8708）。

【0465】

次いで、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせ（ステップS8709）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ（発光体）および演出用部品としてのスピーカ27）の制御の実行を開始する（ステップS8710）。この場合、例えば、「大当たり！」など大当たり中である旨の文字列が表示されるとともに、所定のキャラクタを用いて大当たりを示唆する態様の演出（例えば、カエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様の演出）を開始する。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中演出処理（ステップS810）に対応する値に更新する（ステップS8711）。

10

【0466】

図87は、演出制御プロセス処理における普図当り表示処理（ステップS807）を示すフローチャートである。普図当り表示処理において、演出制御用CPU101は、普図当りに応じた演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ（発光体）および演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行し（ステップS874C）、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応する値に更新する（ステップS875C）。

【0467】

なお、例えば、ステップS874Cにおいて、直前に行われた小当りの種類に応じて異なる演出態様で、普図当りに応じた演出装置の制御を実行するようにしてもよい。また、例えば、ステップS874Cにおいて、直前に行われた小当りで役物制御中に役物20内に入賞した遊技球数に応じて異なる演出態様で、普図当りに応じた演出装置の制御を実行するようにしてもよい。また、例えば、ステップS874Cにおいて、直前に行われた小当りで遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じて異なる演出態様で、普図当りに応じた演出装置の制御を実行するようにしてもよい。さらに、例えば、ステップS874Cにおいて、直前に行われた小当りで役物20内に入賞した遊技球が役物20から排出されるまでの時間に応じて異なる演出態様で、普図当りに応じた演出装置の制御を実行するようにしてもよい。

20

【0468】

図88および図89は、演出制御プロセス処理における役物制御中演出処理（ステップS808）を示すフローチャートである。役物制御中演出処理において、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から役物制御終了指定コマンドを受信したことを示す役物制御終了指定コマンド受信フラグがセットされた場合には（ステップS881）、ステップS895に移行する。役物制御終了指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS882）。プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には、ステップS886に移行する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS883）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS884）。また、異常報知中フラグがセットされていないことを条件に、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS885A、S885B）。その後、ステップS891に移行する。

30

40

【0469】

異常報知中フラグがセットされている場合には、プロセスデータ*i*（*i*は2～*n*のいずれか）の内容（ただし、音番号データ*i*を除く。）にしたがって演出装置の制御を実行する（ステップS885A、S885C）。よって、異常報知中フラグがセットされている場合には、小当たり遊技に応じた音演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた音出力が継続される。その後、ステップS886に移行する。

【0470】

なお、ステップS885B、S885Cでは、例えば、所定のキャラクタ（例えば、カ

50

エルのキャラクタ)を登場させる態様の役物制御中演出を実行する。また、例えば、遊技球が役物20に入賞した後である場合には、特別図柄の変動表示結果に応じて、ステップS885B、S885Cでは、役物入賞を示唆する態様(例えば、カエルのキャラクタがトンボを捕まえて食べることに成功したり、雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様)の役物入賞時演出を実行する(後述するステップS888~S889C参照)。また、例えば、V入賞指定コマンドを受信した後である場合には、特別図柄の変動表示結果に応じて、ステップS885B、S885Cでは、V入賞を示唆する態様(例えば、オスとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちたり、カエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様)のV入賞時演出を実行する(後述するステップS890~S891C参照)。

10

【0471】

次いで、演出制御用CPU101は、役物制御開始後時間計測タイマの値にもとづいて所定の装飾部材78の可動時間(例えば、役物制御開始後13秒)を経過したか否かを確認する(ステップS886)。装飾部材78の可動時間を経過していれば、装飾部材78を可動する可動部材制御を実行する(ステップS887)。

【0472】

この実施の形態では、前述したように、役物20を開放し役物制御を行う場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)によって、所定の可動部材77の可動時間を経過したときに、可動部材77が可動される(ステップS456I、S456J参照)。この実施の形態では、役物制御開始後(役物20開放後(2回開放する場合は1回目の役物開放後))13秒を経過したときに、CPU56によって可動部材77が可動され、連動して同じタイミングで演出制御用CPU101によって演出部材78が可動される(ステップS886、S887参照)。具体的には、図7および図8に示す態様で、可動部材77の前面側に装飾部材78が重なった状態で連動して右上方から左下方に斜めに傾いた状態に可動する。

20

【0473】

なお、この実施の形態では、役物制御において、可動部材77の可動に連動して装飾部材78を1回可動する場合を示しているが、演出制御用CPU101は、役物制御において装飾部材78を複数回数可動するように制御してもよい。例えば、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560による可動部材77の可動に連動したタイミングで装飾部材78を可動するとともに、その後、さらに可動部材77の可動に関係なく装飾部材78をもう1度可動する(この場合、可動部材77の可動は行われず、装飾部材78のみが可動される)ようにしてもよい。そのようにすれば、役物制御中における装飾部材78を用いた演出の演出効果をより高めることができる。

30

【0474】

また、第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信した場合には(ステップS888)、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動表示結果が第3小当りであるか否かを確認する(ステップS889A)。なお、特別図柄の変動表示結果は、具体的には、特図表示結果コマンド格納領域に格納されている特図表示結果コマンド(ステップS624参照)を確認することにより、判定することができる。第3小当りでなければ(すなわち、第1小当りまたは第2小当りであれば)、演出制御用CPU101は、図76に示す役物入賞時演出用Aプロセステーブルを選択する(ステップS889B)。第3小当りであれば、演出制御用CPU101は、図76に示す役物入賞時演出用Bプロセステーブルを選択する(ステップS889C)。

40

【0475】

また、V入賞指定コマンドを受信した場合には(ステップS890)、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動表示結果が第3小当りであるか否かを確認する(ステップS891A)。なお、特別図柄の変動表示結果は、具体的には、特図表示結果コマンド格納領域に格納されている特図表示結果コマンド(ステップS624参照)を確認することにより、判定することができる。第3小当りでなければ(すなわち、第1小当りまたは第2

50

小当りであれば)、演出制御用CPU101は、図76に示すV入賞時演出用Aプロセステーブルを選択する(ステップS891B)。第3小当りであれば、演出制御用CPU101は、図76に示すV入賞時演出用Bプロセステーブルを選択する(ステップS891C)。

【0476】

そして、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせ(ステップS893)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)にしたがって演出装置(演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ(発光体)および演出用部品としてのスピーカ27)の制御の実行を開始する(ステップS894)。

10

【0477】

例えば、第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信した後であって第1小当りまたは第2小当りである場合には、ステップS894では、役物入賞を示唆する態様(例えば、カエルのキャラクタがトンボを捕まえて食べることに成功する態様)の役物入賞時演出を開始する。また、例えば、遊技球が役物20に入賞した後であって第3小当りである場合には、ステップS894では、役物入賞を示唆する態様(例えば、雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様)の役物入賞時演出を開始する。また、例えば、V入賞指定コマンドを受信した後であって第1小当りまたは第2小当りである場合には、ステップS894では、V入賞を示唆する態様(例えば、オスとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様)のV入賞時演出を開始する。また、例えば、V入賞指定コマンドを受信した後であって第3小当りである場合には、ステップS894では、V入賞を示唆する態様(例えば、カエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様)のV入賞時演出を開始する。

20

【0478】

ステップS895では、演出制御用CPU101は、V入賞指定コマンドを受信しているか否かを確認する。V入賞指定コマンドを受信していない場合(すなわち、はずれである場合)には、演出制御用CPU101は、第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信しているか否かを確認する(ステップS896A)。受信していなければ、特別図柄の変動表示結果が第3小当りであるか否かを確認する(ステップS8961)。なお、特別図柄の変動表示結果は、具体的には、特図表示結果コマンド格納領域に格納されている特図表示結果コマンド(ステップS624参照)を確認することにより、判定することができる。第3小当りでなければ(すなわち、第1小当りまたは第2小当りであれば)、演出制御用CPU101は、図76に示す役物不入賞時はずれ演出用Aプロセステーブルを選択する(ステップS8962)。第3小当りであれば、演出制御用CPU101は、図76に示す役物不入賞時はずれ演出用Bプロセステーブルを選択する(ステップS8963)。

30

【0479】

第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動表示結果が第3小当りであるか否かを確認する(ステップS896C)。なお、特別図柄の変動表示結果は、具体的には、特図表示結果コマンド格納領域に格納されている特図表示結果コマンド(ステップS624参照)を確認することにより、判定することができる。第3小当りでなければ(すなわち、第1小当りまたは第2小当りであれば)、演出制御用CPU101は、図76に示す役物入賞時はずれ演出用Aプロセステーブルを選択する(ステップS896D)。第3小当りであれば、演出制御用CPU101は、図76に示す役物入賞時はずれ演出用Bプロセステーブルを選択する(ステップS896E)。そして、始動動作状態後の演出(はずれ演出)の時間を決定するためのはずれ演出時間タイマに演出時間(この例では3秒)に相当する値を設定する(ステップS897)。

40

【0480】

次いで、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1に

50

おけるプロセスタイマをスタートさせ（ステップS901）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ（発光体）および演出用部品としてのスピーカ27）の制御の実行を開始する（ステップS902）。

【0481】

ステップS902では、はずれであることを示唆する態様の演出が開始される。例えば、役物不入賞時ははずれ演出用Aプロセステーブルまたは役物不入賞時ははずれ演出用Bプロセステーブルを選択した場合には、ステップS902では、カエルのキャラクタがトンプを捕まえ損ねた態様のはずれ演出を開始する。また、例えば、役物入賞時ははずれ演出用Aプロセステーブルを選択した場合には、ステップS902では、カエルのキャラクタがヘビのキャラクタに飲み込まれてしまう態様のはずれ演出を開始する。また、例えば、役物入賞時ははずれ演出用Bプロセステーブルを選択した場合には、ステップS902では、カエルのキャラクタがヘビのキャラクタに遭遇しピンチに立たされる態様のはずれ演出を開始する。

10

【0482】

そして、演出制御プロセスフラグの値をはずれ演出処理（ステップS809）に対応する値に更新する（ステップS903）。

【0483】

V入賞指定コマンドを受信している場合（すなわち、V入賞大当りの場合）には、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動表示結果が第3小当りであるか否かを確認する（ステップS904A）。なお、特別図柄の変動表示結果は、具体的には、特図表示結果コマンド格納領域に格納されている特図表示結果コマンド（ステップS624参照）を確認することにより、判定することができる。第3小当りでなければ（すなわち、第1小当りまたは第2小当りであれば）、演出制御用CPU101は、図76に示す大当り遊技中演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS904B）。第3小当りであれば、演出制御用CPU101は、図76に示す大当り遊技中演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS904C）。

20

【0484】

次いで、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせ（ステップS905）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ（発光体）および演出用部品としてのスピーカ27）の制御の実行を開始する（ステップS906）。

30

【0485】

例えば、第1小当りまたは第2小当りにおいてV入賞した場合には、ステップS906では、大当りであることを表示するとともに、大当りを示唆する態様（例えば、オスとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様）の大当り遊技中演出を開始する。また、例えば、第3小当りにおいてV入賞した場合には、ステップS906では、大当りであることを表示するとともに、大当りを示唆する態様（例えば、カエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様）の大当り遊技中演出を開始する。

40

【0486】

そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理（ステップS810）に対応する値に更新する（ステップS907）。

【0487】

図90は、演出制御プロセス処理におけるはずれ演出処理（ステップS809）を示すフローチャートである。はずれ演出（始動動作状態後の演出）処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS1881）、はずれ演出時間タイマの値を-1する（ステップS1882）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS1883）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する

50

(ステップS1884)。また、異常報知中フラグがセットされていないことを条件に、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップS1885, S1886)。プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には、ステップS1888に移行する。

【0488】

異常報知中フラグがセットされている場合には、プロセスデータ*i* (*i*は2～*n*のいずれか)の内容(ただし、音番号データ*i*を除く。)に従って演出装置の制御を実行する(ステップS1885, S1887)。よって、異常報知中フラグがセットされている場合には、はずれ演出に応じた音演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた音出力が継続される。

10

【0489】

ステップS1886, S1887では、はずれであることを示唆する態様の演出が実行される。例えば、役物不入賞時ははずれ演出用Aプロセステーブルまたは役物不入賞時ははずれ演出用Bプロセステーブルを選択した場合には、ステップS1886, S1887では、カエルのキャラクタがトンボを捕まえ損ねた態様のはずれ演出を実行する。また、例えば、役物入賞時ははずれ演出用Aプロセステーブルを選択した場合には、ステップS1886, S1887では、カエルのキャラクタがヘビのキャラクタに飲み込まれてしまう態様のはずれ演出を実行する。また、例えば、役物入賞時ははずれ演出用Bプロセステーブルを選択した場合には、ステップS1886, S1887では、カエルのキャラクタがヘビのキャラクタに遭遇しピンチに立たされる態様のはずれ演出を実行する。

20

【0490】

次いで、演出制御用CPU101は、はずれ演出時間タイマがタイムアウトしたか否か(値が0になったか否か)を確認する(ステップS1888)。はずれ演出時間タイマがタイムアウトしていなければ(ステップS1888のN)、処理を終了する。

【0491】

はずれ演出時間タイマがタイムアウトしたら(ステップS1888のY)、演出制御用CPU101は、保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップS1889)。この場合、具体的には、演出制御用CPU101は、保留記憶数指定コマンド格納領域に格納されている保留記憶数(ステップS663参照)を確認する。保留記憶数が0でなければ(ステップS1889のN)、演出制御用CPU101は、連続演出フラグをセットする(ステップS1890)。そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理(ステップS800)に対応する値に更新する(ステップS1892)。

30

【0492】

図91は、演出制御プロセス処理における大当り遊技中処理(ステップS810)を示すフローチャートである。大当り遊技中処理において、演出制御用CPU101は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から大当り終了指定コマンドを受信したことを示す大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS8601)。セットされていないと、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する(ステップS8602)。プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップS8603)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップS8604)。また、異常報知中フラグがセットされていないことを条件に、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップS8605, S8606)。

40

【0493】

異常報知中フラグがセットされている場合には、プロセスデータ*i* (*i*は2～*n*のいずれか)の内容(ただし、音番号データ*i*を除く。)にしたがって演出装置の制御を実行する(ステップS8605, S8607)。よって、異常報知中フラグがセットされている

50

場合には、大当たり遊技に応じた音演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた音出力が継続される。

【0494】

なお、ステップS8606、S8607では、第1小当たりまたは第2小当たりにおいてV入賞した大当たりである場合には、大当たりであることを表示するとともに、大当たりを示唆する態様（例えば、オスとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様）の大当たり遊技中演出を実行する。また、例えば、直大当たりや第3小当たりにおいてV入賞した大当たりである場合には、大当たりであることを表示するとともに、大当たりを示唆する態様（例えば、カエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様）の大当たり遊技中演出を実行する。

【0495】

大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされていれば（ステップS8601のY）、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動表示結果が直大当たりまたは第3小当たりであるか否かを確認する（ステップS8608A）。なお、特別図柄の変動表示結果は、具体的には、特図表示結果コマンド格納領域に格納されている特図表示結果コマンド（ステップS624参照）を確認することにより、判定することができる。直大当たりまたは第3小当たりでなければ（すなわち、第1小当たりまたは第2小当たりであれば）、演出制御用CPU101は、図76に示す大当たり後演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS8608B）。直大当たりまたは第3小当たりであれば、演出制御用CPU101は、図76に示す大当たり後演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS8608C）。

【0496】

次いで、演出制御用CPU101は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせるとともに、大当たり後演出の演出期間を計測するための大当たり後演出期間計測タイマをスタートさせる（ステップS8609）。そして、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）にしたがって演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ（発光体）および演出用部品としてのスピーカ27）の制御の実行を開始する（ステップS8610）。

【0497】

なお、ステップS8610では、第1小当たりまたは第2小当たりにおいてV入賞した大当たりを終了する場合には、大当たり終了を表示するとともに、例えば、オスとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様の大当たり後演出（エンディング演出）を開始する。また、例えば、直大当たりや第3小当たりにおいてV入賞した大当たりを終了する場合には、大当たり終了を表示するとともに、例えば、カエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様の大当たり遊技中演出（エンディング演出）を開始する。

【0498】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を大当たり後演出処理（ステップS811）に対応する値に更新する（ステップS8611）。

【0499】

図92は、演出制御プロセス処理における大当たり後演出処理（ステップS811）を示すフローチャートである。大当たり後演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、大当たり後演出期間計測タイマを1減算する（ステップS8651）。そして、減算後の大当たり後演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS8652）。

【0500】

大当たり後演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS8652のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS8653）。プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8654）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8655）。また、異常報知中フラグがセットされていないこ

10

20

30

40

50

とを条件に、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS 8 6 5 6, S 8 6 5 7）。

【0501】

異常報知中フラグがセットされている場合には、プロセスデータ i （ i は 2 ～ n のいずれか）の内容（ただし、音番号データ i を除く。）にしたがって演出装置の制御を実行する（ステップS 8 6 5 6, S 8 6 5 8）。よって、異常報知中フラグがセットされている場合には、大当り後演出に応じた音演出が実行されるのではなく、異常入賞の報知に応じた音出力が継続される。

【0502】

なお、ステップS 8 6 5 7, S 8 6 5 8では、第1小当りまたは第2小当りにおいてV入賞した大当りを終了する場合には、大当り終了を表示するとともに、例えば、オスとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様の大当り後演出（エンディング演出）を実行する。また、例えば、直大当りや第3小当りにおいてV入賞した大当りを終了する場合には、大当り終了を表示するとともに、例えば、カエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様の大当り遊技中演出（エンディング演出）を実行する。

【0503】

大当り後演出期間計測タイマがタイムアウトすれば（ステップS 8 6 5 2のY）、演出制御用CPU101は、所定のフラグ（グレードフラグ）の値を、グレードフラグ変更テーブルにもとづいて変更する（ステップS 8 6 5 9）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS 8 6 5 9でフラグ（グレードフラグ）の値を変更した場合に、変更後のフラグの値を記憶し、変更後の値に応じて演出表示装置9の背景画像（モード演出）を変更する（ステップS 8 6 6 0）。

【0504】

図93は、グレードフラグ変更テーブルを示す説明図である。図93に示すように、この実施の形態では、受信した表示結果指定コマンドが「00」である場合（つまり、第1小当り後に3ラウンドのV入賞大当りとなった場合）、グレードフラグの値が1であるときにグレードフラグの値は変更されず、グレードフラグの値が2であるときに1を減じた値（つまり1）がグレードフラグの値にセットされ、グレードフラグの値が3であるときに2を減じた値（つまり1）がグレードフラグの値にセットされる。また、受信した表示結果指定コマンドが「01」である場合（つまり、第2小当り後に8ラウンドのV入賞大当りとなった場合）、グレードフラグの値が1であるときにグレードフラグの値は変更されず、グレードフラグの値が2であるときに1を減じた値（つまり1）がグレードフラグの値にセットされ、グレードフラグの値が3であるときに2を減じた値（つまり1）がグレードフラグの値にセットされる。また、受信した表示結果指定コマンドが「02」または「03」である場合（つまり、第3小当り後に16ラウンドのV入賞大当りとなった場合、または16ラウンドの直大当りとなった場合）、グレードフラグの値が1であるときに1を加えた値（つまり2）がグレードフラグの値にセットされ、グレードフラグの値が2であるときに1を加えた値（つまり3）がグレードフラグの値にセットされ、グレードフラグの値が3であるときにグレードフラグの値は変更されない。なお、遊技制御用マイクコンピュータ560から送信された特図表示結果指定コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域（特図表示結果コマンド格納領域）に保存されている（ステップS 6 2 4参照）。

【0505】

図94は、図93に示すテーブルにもとづくグレードフラグの値の遷移に応じて変更される背景画像の例を示す説明図である。なお、本実施の形態では、グレードフラグの値：1に対応してスタジオライブ（下位段階）の背景画像が用意され、グレードフラグの値：2に対応してコンサート（中位段階）の背景画像が用意され、グレードフラグの値：3に対応して野外コンサート（上位段階）の背景画像が用意されているとする。図94に示すように、スタジオライブの背景画像が用いられたモード演出が実行されているときに、1

10

20

30

40

50

6 ラウンドの大当たりが発生すると、ステップ S 8 6 6 0 の処理で、コンサートの背景画像に変更される。また、コンサートの背景画像が用いられたモード演出が実行されているときに、1 6 ラウンドの大当たりが発生すると、ステップ S 8 6 6 0 の処理で、野外ライブの背景画像に変更され、3 ラウンドまたは 8 ラウンドの大当たりが発生すると、ステップ S 8 6 6 0 の処理で、スタジオライブの背景画像に変更される。また、野外ライブの背景画像が用いられたモード演出が実行されているときに、3 ラウンドまたは 8 ラウンドの大当たりが発生すると、ステップ S 8 6 6 0 の処理で、スタジオライブの背景画像に変更される。なお、スタジオライブの背景画像が用いられたモード演出が実行されているときに、3 ラウンドまたは 8 ラウンドの大当たりが発生した場合、および野外ライブの背景画像が用いられたモード演出が実行されているときに、1 6 ラウンドの大当たりが発生した場合には背景画像は変更されない。図 9 3 に例示したテーブルにもとづく図 9 4 に示す例では、1 6 ラウンドの大当たりが発生した場合に、下位段階の背景画像（スタジオライブ）から中位段階の背景画像（コンサート）に変更され、さらに 1 6 ラウンドの大当たりが発生した場合に、中位段階の背景画像（コンサート）から上位段階の背景画像（野外ライブ）に変更される。また、図 9 3 に例示したテーブルにもとづく図 9 4 に示す例では、3 ラウンドまたは 8 ラウンドの大当たりが発生した場合に、上位段階の背景画像（野外ライブ）または中位段階の背景画像（コンサート）から下位段階の背景画像（スタジオライブ）に変更される。そのため、所定の数以上のラウンド数の大当たりを発生させ続けることによる遊技興趣を向上させることができる。

10

【0506】

20

なお、この実施の形態では、1 6 ラウンドの大当たりである場合に背景画像をグレードアップし、3 ラウンドまたは 8 ラウンドの大当たりである場合に背景画像のグレードをダウンする場合を示したが、例えば、いわゆる特図直大当たりである場合に背景画像をグレードアップし、役物大当たり（役物 2 0 内に遊技球が V 入賞したことにもとづく大当たり）である場合に背景画像のグレードをダウンするようにしてもよい。

【0507】

次いで、演出制御用 CPU 1 0 1 は、所定のフラグ（例えば、大当たり終了指定コマンド受信フラグ）をリセットし（ステップ S 8 6 6 1）、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応する値に更新する（ステップ S 8 6 6 2）。

30

【0508】

図 9 5 および図 9 6 は、ステップ S 7 0 7 の報知制御処理を示すフローチャートである。報知制御処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、初期報知フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 1 9 0 1）。初期報知フラグは、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 から電源投入指定コマンドを受信した場合にセットされている（図 7 1 におけるステップ S 6 3 6 参照）。初期報知フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 9 0 6 に移行する。初期報知フラグがセットされている場合には、ステップ S 6 3 7 で設定された期間タイマの値を - 1 する（ステップ S 1 9 0 2）。そして、期間タイマの値が 0 になったら、すなわち初期報知期間が経過したら、初期報知フラグをリセットする（ステップ S 1 9 0 3, S 1 9 0 4）。

40

【0509】

さらに、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出表示装置 9 において初期画面または停電復旧画面を消去させるための指令を VDP 1 0 9 に出力する（ステップ S 1 9 0 5）。VDP 1 0 9 は、指令に応じて、演出表示装置 9 から初期画面または停電復旧画面を消去する。

【0510】

ステップ S 1 9 0 6 では、演出制御用 CPU 1 0 1 は、異常入賞報知指定コマンドを受信したことを示す異常入賞報知指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。セットされていない場合は、ステップ S 1 9 1 1 に移行する。異常入賞報知指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、異常入賞報知指定コマンド受信フラグをリセットし（ステップ S 1 9 0 7）、演出表示装置 9 において、そのときに表示されている画

50

面に対して、異常入賞報知画面を重畳表示する指令をVDP109に出力する（ステップS1908）。VDP109は、指令に応じて、演出表示装置9に異常入賞報知画面を重畳表示する。

【0511】

さらに、演出制御用CPU101は、異常入賞の報知に応じた音出力を示す音データを音声出力基板70に出力する（ステップS1909）。音声出力基板70に搭載されている音声合成用IC703は、入力された音データに対応したデータを音声データROM704から読み出し、読み出したデータに従って音声信号をスピーカ27側に出力する。よって、以後、大入賞口への異常入賞の報知に応じた音出力（異常報知音の出力）が行われる。そして、演出制御用CPU101は、大入賞口への異常入賞の報知を行っていることを示す異常入賞報知中フラグをセットし（ステップS1910）、ステップS1911に移行する。

10

【0512】

ステップS1911では、演出制御用CPU101は、始動異常入賞報知指定コマンドを受信したことを示す始動異常入賞報知指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。セットされていないければ、ステップS1917に移行する。始動異常入賞報知指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、始動異常入賞報知指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS1912）。また、異常入賞報知中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS1913）。セットされていれば、ステップS1917に移行する。すなわち、既に大入賞口への異常入賞報知が行われている場合には、その異常入賞報知を優先して継続実行するように制御する。異常入賞報知中フラグがセットされていないければ、演出表示装置9において、そのときに表示されている画面に対して、始動異常入賞報知画面を重畳表示する指令をVDP109に出力する（ステップS1914）。VDP109は、指令に応じて、演出表示装置9に始動異常入賞報知画面を重畳表示する。

20

【0513】

さらに、演出制御用CPU101は、異常入賞の報知に応じた音出力を示す音データを音声出力基板70に出力する（ステップS1915）。音声出力基板70に搭載されている音声合成用IC703は、入力された音データに対応したデータを音声データROM704から読み出し、読み出したデータに従って音声信号をスピーカ27側に出力する。よって、以後、第2始動入賞口14への異常入賞の報知に応じた音出力（異常報知音の出力）が行われる。そして、演出制御用CPU101は、第2始動入賞口14への異常入賞の報知を行っていることを示す始動異常入賞報知中フラグをセットし（ステップS1916）、ステップS1917に移行する。

30

【0514】

ステップS1917では、演出制御用CPU101は、磁気異常報知指定コマンドを受信したことを示す磁気異常報知指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。セットされていないければ、ステップS1923に移行する。磁気異常報知指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、磁気異常報知指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS1918）。また、いずれかの異常報知中フラグ（異常入賞報知中フラグまたは始動異常入賞報知中フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップS1919）。セットされていれば、ステップS1923に移行する。すなわち、既に大入賞口や第2始動入賞口14への異常入賞報知が行われている場合には、その異常入賞報知を優先して継続実行するように制御する。いずれの異常報知中フラグもセットされていないければ、演出表示装置9において、そのときに表示されている画面に対して、磁気異常報知画面を重畳表示する指令をVDP109に出力する（ステップS1920）。VDP109は、指令に応じて、演出表示装置9に磁気異常報知画面を重畳表示する。

40

【0515】

さらに、演出制御用CPU101は、磁気異常の報知に応じた音出力を示す音データを音声出力基板70に出力する（ステップS1921）。音声出力基板70に搭載されてい

50

る音声合成用IC703は、入力された音データに対応したデータを音声データROM704から読み出し、読み出したデータに従って音声信号をスピーカ27側に出力する。よって、以後、磁気異常の報知に応じた音出力（異常報知音の出力）が行われる。そして、演出制御用CPU101は、磁気異常の報知を行っていることを示す磁気異常報知中フラグをセットし（ステップS1922）、ステップS1923に移行する。

【0516】

ステップS1923では、演出制御用CPU101は、振動異常報知指定コマンドを受信したことを示す振動異常報知指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。セットされていない場合は、ステップS1929に移行する。振動異常報知指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、振動異常報知指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS1924）。また、いずれかの異常報知中フラグ（異常入賞報知中フラグ、始動異常入賞報知中フラグまたは磁気異常報知中フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップS1925）。セットされていれば、ステップS1929に移行する。すなわち、既に大入賞口や第2始動入賞口14への異常入賞報知、磁気異常報知が行われている場合には、その異常入賞報知や磁気異常報知を優先して継続実行するように制御する。いずれの異常報知中フラグもセットされていない場合は、演出表示装置9において、そのときに表示されている画面に対して、振動異常報知画面を重畳表示する指令をVDP109に出力する（ステップS1926）。VDP109は、指令に応じて、演出表示装置9に振動異常報知画面を重畳表示する。

【0517】

さらに、演出制御用CPU101は、振動異常の報知に応じた音出力を示す音データを音声出力基板70に出力する（ステップS1927）。音声出力基板70に搭載されている音声合成用IC703は、入力された音データに対応したデータを音声データROM704から読み出し、読み出したデータに従って音声信号をスピーカ27側に出力する。よって、以後、振動異常の報知に応じた音出力（異常報知音の出力）が行われる。そして、演出制御用CPU101は、振動異常の報知を行っていることを示す振動異常報知中フラグをセットし（ステップS1928）、ステップS1929に移行する。

【0518】

ステップS1929では、演出制御用CPU101は、異常開放報知指定コマンドを受信したことを示す異常開放報知指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。セットされていない場合は、そのまま処理を終了する。異常開放報知指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、異常開放報知指定コマンド受信フラグをリセットする（ステップS1930）。また、いずれかの異常報知中フラグ（異常入賞報知中フラグ、始動異常入賞報知中フラグ、磁気異常報知中フラグまたは振動異常報知中フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップS1931）。セットされていれば、そのまま処理を終了する。すなわち、既に大入賞口や第2始動入賞口14への異常入賞報知、磁気異常報知、振動異常報知が行われている場合には、その異常入賞報知や磁気異常報知、振動異常報知を優先して継続実行するように制御する。いずれの異常報知中フラグもセットされていない場合は、演出表示装置9において、そのときに表示されている画面に対して、異常開放報知画面を重畳表示する指令をVDP109に出力する（ステップS1932）。VDP109は、指令に応じて、演出表示装置9に異常開放報知画面を重畳表示する。

【0519】

さらに、演出制御用CPU101は、異常開放の報知に応じた音出力を示す音データを音声出力基板70に出力する（ステップS1933）。音声出力基板70に搭載されている音声合成用IC703は、入力された音データに対応したデータを音声データROM704から読み出し、読み出したデータに従って音声信号をスピーカ27側に出力する。よって、以後、異常開放の報知に応じた音出力（異常報知音の出力）が行われる。そして、演出制御用CPU101は、異常開放の報知を行っていることを示す異常開放報知中フラグをセットし（ステップS1934）、処理を終了する。

【0520】

次に、可変入賞球装置（役物）20への遊技球の入賞および排出のタイミングと可動部材77の可動タイミングとを説明する。図97～図100は、可変入賞球装置20への遊技球の進入および排出のタイミングと可動部材77の可動タイミングとを示す説明図である。このうち、図97は、可変入賞球装置20の開放期間中に第1進入口71および第2進入口72のいずれにも遊技球が進入しなかった場合の遊技球の進入および排出タイミングと可動部材の可動タイミングとを示している。

【0521】

図97に示す例では、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、小当り遊技に移行すると、開放ソレノイド75を駆動して、開放扉76A、76Bを開放する（ステップS417、S32参照）。図97に示す例では、開放扉76A、76Bを開放した後に第1進入口71および第2進入口72のいずれにも遊技球は進入していないのであるから、第1役物入賞スイッチ71aおよび第2役物入賞スイッチ72aのいずれのオン信号も検出しておらず、役物内遊技球個数カウンタの値は0のままである。そのため、開放中処理時間がタイムアウトしさらに役物20内の遊技球が全て排出されるか入賞監視タイマの値が0となると（ステップS430、S453A、S453B参照）、第1貯留部および第2貯留部のいずれも開放されることなく、可動部材77の可動も行われることなく（ステップS453、S456A～S456J参照）、そのまま小当り遊技を終了する。

【0522】

また、図98は、可変入賞球装置20の開放期間中に第1進入口71にのみ遊技球が進入した場合の遊技球の進入および排出タイミングと可動部材の可動タイミングとを示している。図98に示す例では、CPU56は、小当り遊技に移行すると、開放ソレノイド75を駆動して、開放扉76A、76Bを開放する（ステップS417、S32参照）。図98に示す例では、遊技球が第1進入口71に進入し第1役物入賞スイッチ71aで検出され（ステップS434A参照）、CPU56は、役物内遊技球個数カウンタを1加算する（ステップS435A参照）。

【0523】

次いで、遊技球は役物20内の第1経路を経由して、図9および図10に示すように、役物20内の左方に設けられた経路部材92を通して第1貯留部に一旦貯留される。次いで、開放中処理時間がタイムアウトすると（ステップS430参照）、CPU56は、所定の第1貯留部の開放時間（例えば、役物20開放後（2回開放する場合は1回目の役物開放後）8秒）を経過したか否かの確認を行う（ステップS456B参照）。所定の第1貯留部の開放時間を経過していれば、CPU56は、第1貯留部ソレノイド90aを駆動して第1貯留部材93aを可動させることによって、第1貯留部を開放状態に制御する（ステップS456C参照）。すると、図11に示すように、第1貯留部から開放された遊技球は回転体86の前面側に導かれ、特定側面側開口66bを介して特定入賞口66Aに入賞し、または他の側面側開口84に入って排出される。

【0524】

次いで、役物排出スイッチ85aのオン信号が検出されると（ステップS437参照）、役物内遊技球個数カウンタの値が1減算されて0となり、小当り遊技を終了する。なお、第1進入口71に進入した遊技球が特定入賞口66Aに入賞または排出されて役物排出スイッチ85aで検出されるまでの時間が例えば10秒である。第2貯留部の開放時間は第1進入口71に進入した遊技球が排出されるまでの時間（例えば10秒）よりも十分長い時間（例えば12秒）に設定されている。したがって、図98に示す例では、開放中処理時間がタイムアウトしさらに役物20内の遊技球が全て排出されるか入賞監視タイマの値が0となると（ステップS430、S453A、S453B参照）、第2貯留部の開放および可動部材77の可動を行うことなく（ステップS453、S456E～S456J参照）、そのまま小当り遊技を終了する。すなわち、第2進入口72に遊技球が進入しておらず第2役物入賞スイッチ72aで検出されていなければ、小当り遊技中に可動部材7

7の可動が行われることはない。

【0525】

また、図99は、可変入賞球装置20の開放期間中に第2進入口72にのみ遊技球が進入した場合の遊技球の進入および排出タイミングと可動部材の可動タイミングとを示している。図99に示す例では、CPU56は、小当り遊技に移行すると、開放ソレノイド75を駆動して、開放扉76A、76Bを開放する（ステップS417、S32参照）。図99に示す例では、遊技球が第2進入口72に進入し第2役物入賞スイッチ72aで検出され（ステップS434B参照）、CPU56は、役物内遊技球個数カウンタを1加算する（ステップS435B参照）。

【0526】

次いで、遊技球は役物20内の第2経路を経由して、図12に示すように、経路部材94を通して役物20内の右上方に導かれ第2貯留部に一旦貯留される。次いで、開放中処理時間がタイムアウトすると（ステップS430参照）、CPU56は、所定の第1貯留部の開放時間（例えば、役物20開放後（2回開放する場合は1回目の役物開放後）8秒）を経過したか否かの確認を行う（ステップS456B参照）。所定の第1貯留部の開放時間を経過していれば、CPU56は、第1貯留部ソレノイド90aを駆動して第1貯留部材93aを可動させることによって、第1貯留部を開放状態に制御する（ステップS456C参照）。なお、図99に示す例では、第1進入口71には遊技球が進入していないので、第1貯留部を開放しても遊技球の特定入賞口66Aへの入賞や排出は生じない。

【0527】

次いで、所定の第2貯留部の開放期間（例えば、役物20開放後（2回開放する場合は1回目の役物開放後）12秒）を経過しても、役物内遊技球個数カウンタの値が0でない（本例では1でる）状態のままであり入賞監視タイマの値も0でない（ステップS453A、S453B、S456F）、CPU56は、第2貯留部ソレノイド90bを駆動して第2貯留部材93bを可動させることによって、第2貯留部を開放状態に制御する（ステップS456G参照）。さらに、所定の可動部材77の可動時間（例えば、役物20開放後（2回開放する場合は1回目の役物開放後）13秒）を経過すると、CPU56は、可動部材77を可動する可動部材制御を実行する（ステップS456J参照）。すると、図13に示すように、第2貯留部が開放されるとともに、可動部材77が可動され右上方から左下方に斜めに傾いた状態に変化する。なお、この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）の制御にしたがって装飾部材78も可動部材77に連動して可動される。そして、第2貯留部から開放された遊技球は可動部材77内および経路部材95を通して回転体86上面に落下し、図14および図15に示すように、特定開口66または特定側面側開口66bを介して特定入賞口66Aに入賞し、または他の側面側開口84に入って排出される。

【0528】

なお、図99に示すように、可動部材77が最も下方まで可動されると、下側位置センサ91bからのオン信号を検出し可動部材初期位置設定要求フラグがセットされた（ステップS225、S229参照）ことにもとづいて、直ちに初期位置制御処理が実行され第2貯留部を閉鎖状態に戻すとともに可動部材77を初期位置に戻す制御が行われる（ステップS1242～S1249参照）。

【0529】

次いで、役物排出スイッチ85aのオン信号が検出されると（ステップS437参照）、役物内遊技球個数カウンタの値が1減算されて0となり、小当り遊技を終了する。図99に示すように、この実施の形態では、第2進入口72に遊技球が進入して第2役物入賞スイッチ72aで検出された場合にのみ、可動部材77が可動され、装飾部材78が連動して可動する演出が実行される。そして、第2貯留部から開放された遊技球は可動部材77内および経路部材95を通して回転体86上面に落下し、図14および図15に示すように、特定開口66または特定側面側開口66bを介して特定入賞口66Aに入賞し、または他の側面側開口84に入って排出される。

10

20

30

40

50

【0530】

さらに、図100は、可変入賞球装置20の開放期間中に第1進入口71に遊技球が進入するとともに第2進入口72に遊技球が進入した場合の遊技球の進入および排出タイミングと可動部材の可動タイミングとを示している。図100に示す例では、CPU56は、小当り遊技に移行すると、開放ソレノイド75を駆動して、開放扉76A、76Bを開放する（ステップS417、S32参照）。図100に示す例では、遊技球が第1進入口71に進入し第1役物入賞スイッチ71aで検出され（ステップS434A参照）、CPU56は、役物内遊技球個数カウンタを1加算する（ステップS435A参照）。さらに、図100に示す例では、遊技球が第2進入口72に進入し第2役物入賞スイッチ72aで検出され（ステップS434B参照）、CPU56は、役物内遊技球個数カウンタを1加算してカウント値を2とする（ステップS435B参照）。 10

【0531】

次いで、第1進入口71に進入した遊技球は役物20内の第1経路を経由して、図9および図10に示すように、役物20内の左方に設けられた経路部材92を通して第1貯留部に一旦貯留される。また、第2進入口72に進入した遊技球は役物20内の第2経路を経由して、図12に示すように、経路部材94を通して役物20内の右上方に導かれ第2貯留部に一旦貯留される。

【0532】

次いで、開放中処理時間がタイムアウトすると（ステップS430参照）、CPU56は、所定の第1貯留部の開放時間（例えば、役物20開放後（2回開放する場合は1回目の役物開放後）8秒）を経過したか否かの確認を行う（ステップS456B参照）。所定の第1貯留部の開放時間を経過していれば、CPU56は、第1貯留部ソレノイド90aを駆動して第1貯留部材93aを可動させることによって、第1貯留部を開放状態に制御する（ステップS456C参照）。すると、図11に示すように、第1貯留部から開放された遊技球は回転体86の前面側に導かれ、特定側面側開口66bを介して特定入賞口66Aに入賞し、または他の側面側開口84に入って排出される。なお、図100に示す例では、第1貯留部から開放された遊技球は、側面側開口84に入ってはずれとなったものとする。 20

【0533】

次いで、役物排出スイッチ85aのオン信号が検出されると（ステップS437参照）、役物内遊技球個数カウンタの値が1減算されて1となる（ステップS438参照）。この場合、第1進入口71から進入した遊技球が排出されても役物内遊技球個数カウンタの値が0とならず（特定入賞口66Aに入賞していない場合）入賞監視タイマの値も0とならないので（ステップS453A、S453B参照）、所定の第2貯留部の開放期間（例えば、役物20開放後（2回開放する場合は1回目の役物開放後）12秒）を経過すると、CPU56は、第2貯留部ソレノイド90bを駆動して第2貯留部材93bを可動させることによって、第2貯留部を開放状態に制御する（ステップS456G参照）。さらに、所定の可動部材77の可動時間（例えば、役物20開放後（2回開放する場合は1回目の役物開放後）13秒）を経過すると、CPU56は、可動部材77を可動する可動部材制御を実行する（ステップS456J参照）。すると、図13に示すように、第2貯留部が開放されるとともに、可動部材77が可動され右上方から左下方に斜めに傾いた状態に変化する。なお、この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）の制御にしたがって装飾部材78も可動部材77に連動して可動される。そして、第2貯留部から開放された遊技球は可動部材77内および経路部材95を通して回転体86上面に落下し、図14および図15に示すように、特定開口66または特定側面側開口66bを介して特定入賞口66Aに入賞し、または他の側面側開口84に入って排出される。 30 40

【0534】

なお、図100に示すように、可動部材77が最も下方まで可動されると、下側位置センサ91bからのオン信号を検出し可動部材初期位置設定要求フラグがセットされた（ス 50

テップS 2 2 5, S 2 2 9 参照) ことにもとづいて、直ちに初期位置制御処理が実行され第2貯留部を閉鎖状態に戻すとともに可動部材77を初期位置に戻す制御が行われる(ステップS 1 2 4 2 ~ S 1 2 4 9 参照)。

【0535】

そして、役物排出スイッチ85aのオン信号が検出されると(ステップS 4 3 7 参照)、役物内遊技球個数カウンタの値が1減算されて0となり、小当り遊技を終了する。

【0536】

次に、この実施の形態における演出の変化のタイミングを説明する。図101および図102は、この実施の形態における演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。このうち、図101は、役物制御中に遊技球がV入賞することなくはずれとなった場合の演出の変化のタイミングを示す。また、図102は、役物制御中に遊技球がV入賞し大当りとなった場合の演出の変化のタイミングを示す。

10

【0537】

まず、役物制御中に遊技球がV入賞することなくはずれとなった場合の演出の変化のタイミングを説明する。第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、特別図柄の変動表示が実行される(ステップS 3 4 4 ~ S 3 4 6, S 1 2 1 ~ S 1 2 3, S 1 3 1 参照)。次いで、小当りであれば、図101に示すように、可変入賞球装置(役物)20を開放したり役物20内の回転体86や可動部材77を可動させる制御(役物制御)が実行される(ステップS 3 0 4 ~ S 3 0 6)。役物制御が実行されている間、役物20内に遊技球が入賞するまでは、図101に示すように、通常の役物制御中演出(例えば、後述する図103(5)(15)に示すようなカエルのキャラクタを登場させるような演出)が実行される(ステップS 1 8 7 4, S 1 8 7 6, S 8 8 5 B, S 8 8 5 C 参照)。

20

【0538】

次いで、役物20内に遊技球が入賞したことにもとづいて、役物入賞時演出に切り替えられる。この場合、第1小当りまたは第2小当りである場合には、図101(A)に示すように、役物入賞時演出A(例えば、図103(9)に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえて食べることに成功した態様の演出)が実行される(ステップS 8 8 9 B, S 8 9 4, S 8 8 5 B, S 8 8 5 C 参照)。一方、第3小当りである場合には、図101(B)に示すように、役物入賞時演出Aとは異なる演出態様の役物入賞時演出B(例えば、図103(19)に示すような雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様の演出)が実行される(ステップS 8 8 9 C, S 8 9 4, S 8 8 5 B, S 8 8 5 C 参照)。

30

【0539】

次いで、役物20内に遊技球が入賞したものの、役物20内に入賞した遊技球がV入賞することなく、はずれとなった場合には、はずれ演出に切り替えられる。この場合、第1小当りまたは第2小当りである場合には、図101(A)に示すように、役物入賞時ははずれ演出A(例えば、図103(12)に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに飲み込まれてしまう態様の演出)が実行される(ステップS 8 9 6 D, S 9 0 2, S 1 8 8 6, S 1 8 8 7 参照)。一方、第3小当りである場合には、図101(B)に示すように、役物入賞時ははずれ演出Aとは異なる演出態様の役物入賞時ははずれ演出B(例えば、図103(22)に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに遭遇しピンチに立たされる態様の演出)が実行される(ステップS 8 9 6 E, S 9 0 2, S 1 8 8 6, S 1 8 8 7 参照)。

40

【0540】

次いで、はずれ演出を終了するときに保留記憶があれば(ステップS 1 8 8 9 のN参照)、図101に示すように、続けて実行される特別図柄の変動表示中に連続演出が実行され、直前のはずれ演出と連続した態様の演出(例えば、後述する図109(3)(4)(5)に示すような女性キャラクタがトンボを捕まえて、カエルのキャラクタに向かって、捕まえたトンボをパスする態様の演出)が実行される(ステップS 8 4 1 C, S 8 4 3 B,

50

S 8 4 3 C, S 8 5 5 B, S 8 5 5 C 参照)。

【0 5 4 1】

次に、役物制御中に遊技球がV入賞し大当たりとなった場合の演出の変化のタイミングを説明する。第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、特別図柄の変動表示が実行される(ステップS344~S346, S121~S123, S131参照)。次いで、小当たりであれば、図102に示すように、可変入賞球装置(役物)20を開放したり役物20内の回転体86や可動部材77を可動させる制御(役物制御)が実行される(ステップS304~S306)。役物制御が実行されている間、役物20内に遊技球が入賞するまでは、図102に示すように、通常の役物制御中演出(例えば、後述する図103(5)(15)に示すようなカエルのキャラクタを登場させるような演出)が実行される(ステップS1874, S1876, S885B, S885C参照)。

10

【0 5 4 2】

次いで、役物20内に遊技球が入賞したことにもとづいて、役物入賞時演出に切り替えられる。この場合、第1小当たりまたは第2小当たりである場合には、図102(A)に示すように、役物入賞時演出A(例えば、図103(9)に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえて食べることに成功した態様の演出)が実行される(ステップS889B, S894, S885B, S885C参照)。一方、第3小当たりである場合には、図102(B)に示すように、役物入賞時演出Aとは異なる演出態様の役物入賞時演出B(例えば、図103(19)に示すような雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様の演出)が実行される(ステップS889C, S894, S885B, S885C参照)

20

【0 5 4 3】

次いで、役物20内に入賞した遊技球がV入賞した場合には、V入賞時演出に切り替えられる。この場合、第1小当たりまたは第2小当たりである場合には、図102(A)に示すように、V入賞時演出A(例えば、図103(14)に示すようなオスのカエルのキャラクタとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様の演出)が実行される(ステップS891B, S894, S885B, S885C参照)。一方、第3小当たりである場合には、図102(B)に示すように、V入賞時演出Aとは異なる演出態様のV入賞時演出B(例えば、図103(24)に示すようなカエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様の演出)が実行される(ステップS891C, S894, S885B, S885C参照)。

30

【0 5 4 4】

次いで、大当たり遊技状態に移行すると、大当たり遊技中演出に切り替えられる。この場合、第1小当たりまたは第2小当たり後の大当たりである場合には、図102(A)に示すように、大当たり遊技中演出Aが実行される(ステップS904B, S906, S8606, S8607参照)。一方、第3小当たり後の大当たりである場合には、図102(B)に示すように、大当たり遊技中演出Aとは異なる演出態様の大当たり遊技中演出Bが実行される(ステップS904C, S906, S8606, S8607参照)。

【0 5 4 5】

さらに、その後、大当たりを終了するとき、大当たり後演出に切り替えられる。この場合、第1小当たりまたは第2小当たり後の大当たりを終了する場合には、図102(A)に示すように、大当たり後演出Aが実行される(ステップS8608B, S8610, S8657, S8658参照)。一方、第3小当たり後の大当たりを終了する場合には、図102(B)に示すように、大当たり後演出Aとは異なる演出態様の大当たり後演出Bが実行される(ステップS8608C, S8610, S8657, S8658参照)。

40

【0 5 4 6】

次に、この実施の形態における演出の変化の態様を説明する。図103~図108は、この実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。このうち、図103は、この実施の形態における演出の変化の態様の全体像を示している。また、図104~図108は、図103に示した演出の変化の態様の各部分をそれぞれ示している。また、図104~図108に示す括弧付きの数字(1)(2)(3)・・・は、図103に示す同じ

50

番号の括弧付きの数字（１）（２）（３）・・・にそれぞれ対応している。図１１４（１）に示すように、第１始動入賞口１３（または第２始動入賞口１４）に遊技球が入賞すると、図１１４（２）に示すように、特別図柄表示器８において特別図柄の変動表示が実行される。なお、この場合、特別図柄の変動表示に同期して飾り図柄の変動表示も実行される。次いで、表示結果が第１小当りまたは第２小当りである場合には、図１０４（３）に示すように、特別図柄表示器８において小当り図柄として「１」が停止表示される。また、表示結果が第３小当りである場合には、図１０４（４）に示すように、特別図柄表示器８において小当り図柄として「２」が停止表示される。

【０５４７】

まず、表示結果が第１小当りまたは第２小当りとなった場合を説明する。この場合、開放扉７６Ａ、７６Ｂが開放されて役物２０の開放制御が開始される。また、可変入賞球装置（役物）２０を開放したり役物２０内の回転体８６や可動部材７７を可動させる制御（役物制御）が実行される（ステップＳ３０４～Ｓ３０６）。また、役物制御が実行されている間、役物２０内に遊技球が入賞するまでは、通常の役物制御中演出が実行される（ステップＳ１８７４、Ｓ１８７６、Ｓ８８５Ｂ、Ｓ８８５Ｃ参照）。この場合、例えば、図１０５（５）に示すように、演出表示装置９においてカエルのキャラクター９００を登場させる態様の役物制御中演出が実行される。

【０５４８】

次いで、図１０５（６）に示すように、役物制御中に遊技球が入賞することなく開放扉７６Ａ、７６Ｂが閉鎖されて役物２０が閉鎖状態とされ、はずれとなると、はずれであることを示唆する態様の役物不入賞時ははずれ演出Ａが実行される。例えば、図１０５（７）に示すように、カエルのキャラクター９００がトンボを捕まえ損ねた態様の役物不入賞時ははずれ演出Ａを実行する（ステップＳ８９６Ｂ、Ｓ９０２、Ｓ１８８６、Ｓ１８８７参照）。

【０５４９】

一方、図１０５（８）に示すように、役物制御中に遊技球が役物２０内に入賞した場合には、第１小当りまたは第２小当りであることにもとづいて、役物入賞時演出Ａに切り替えられる。この場合、例えば、図１０５（９）に示すように、カエルのキャラクター９００がトンボを捕まえて食べることに成功した態様の役物入賞時演出Ａを実行する（ステップＳ８８９Ｂ、Ｓ８９４、Ｓ８８５Ｂ、Ｓ８８５Ｃ参照）。

【０５５０】

次いで、図１０６（１０）に示すように、開放扉７６Ａ、７６Ｂが閉鎖されて役物２０が閉鎖状態とされた後に、図１０６（１１）に示すように、役物２０内に入賞した遊技球が回転体８６に到達したものの特定入賞口６６Ａに入賞しなかった（Ｖ入賞しなかった）場合には、第１小当りまたは第２小当りであることにもとづいて、役物２０内に遊技球が入賞したもののＶ入賞することなく「はずれ」となったことを示唆する態様の役物入賞時ははずれ演出Ａが実行される。例えば、図１０６（１２）に示すように、カエルのキャラクター９００がヘビのキャラクター９０１に飲み込まれてしまう態様の役物入賞時ははずれ演出Ａを実行する（ステップＳ８９６Ｄ、Ｓ９０２、Ｓ１８８６、Ｓ１８８７参照）。

【０５５１】

一方、図１０６（１３）に示すように、役物２０内に入賞した遊技球が回転体８６に到達し、さらに特定入賞口６６Ａに入賞した（Ｖ入賞した）場合には、第１小当りまたは第２小当りであることにもとづいて、Ｖ入賞を示唆する態様のＶ入賞時演出Ａが実行される。例えば、図１０６（１４）に示すように、オスのカエルのキャラクター９００とメスのカエルのキャラクター９０２が恋に落ちる態様のＶ入賞時演出Ａを実行する（ステップＳ８９１Ｂ、Ｓ８９４、Ｓ８８５Ｂ、Ｓ８８５Ｃ参照）。

【０５５２】

次に、表示結果が第３小当りとなった場合を説明する。この場合、開放扉７６Ａ、７６Ｂが開放されて役物２０の開放制御が開始される。また、可変入賞球装置（役物）２０を開放したり役物２０内の回転体８６や可動部材７７を可動させる制御（役物制御）が実行

10

20

30

40

50

される（ステップS304～S306）。また、役物制御が実行されている間、役物20内に遊技球が入賞するまでは、通常の役物制御中演出が実行される（ステップS1874, S1876, S885B, S885C参照）。この場合、例えば、図107（15）に示すように、演出表示装置9においてカエルのキャラクター900を登場させる態様の役物制御中演出が実行される。

【0553】

次いで、図107（16）に示すように、役物制御中に遊技球が入賞することなく開放扉76A, 76Bが閉鎖されて役物20が閉鎖状態とされ、はずれとなると、はずれであることを示唆する態様の役物不入賞時はずれ演出Bが実行される。例えば、図107（17）に示すように、カエルのキャラクター900がトンボを捕まえ損ねた態様の役物不入賞時はずれ演出Bを実行する（ステップS896B, S902, S1886, S1887参照）。

10

【0554】

一方、図107（18）に示すように、役物制御中に遊技球が役物20内に入賞した場合には、第3小当りであることにもとづいて、役物入賞時演出Bに切り替えられる。この場合、例えば、図107（19）に示すように、雨が降り出してカエルのキャラクターが喜んでいる態様の役物入賞時演出Bを実行する（ステップS889C, S894, S885B, S885C参照）。

【0555】

次いで、図108（20）に示すように、開放扉76A, 76Bが閉鎖されて役物20が閉鎖状態とされた後に、図108（21）に示すように、役物20内に入賞した遊技球が回転体86に到達したものの特定入賞口66Aに入賞しなかった（V入賞しなかった）場合には、第3小当りであることにもとづいて、役物20内に遊技球が入賞したもののV入賞することなく「はずれ」となったことを示唆する態様の役物入賞時はずれ演出Bが実行される。例えば、図108（22）に示すように、カエルのキャラクター900がヘビのキャラクター901に遭遇しピンチに立たされる態様の役物入賞時はずれ演出Bを実行する（ステップS896E, S902, S1886, S1887参照）。

20

【0556】

一方、図108（23）に示すように、役物20内に入賞した遊技球が回転体86に到達し、さらに特定入賞口66Aに入賞した（V入賞した）場合には、第3小当りであることにもとづいて、V入賞を示唆する態様のV入賞時演出Bが実行される。例えば、図108（24）に示すように、カエルのキャラクター900が王冠をかぶったような態様のV入賞時演出Bを実行する（ステップS891C, S894, S885B, S885C参照）。

30

【0557】

次に、はずれ演出の終了時に保留記憶があることにもとづいて実行される連続演出の態様について説明する。図109は、連続演出の態様を示す説明図である。図109に示す例では、役物制御中に、図109（1）に示すように、カエルのキャラクター900を登場させる役物制御中演出が実行されているものの役物20内に遊技球が入賞せず、図109（2）に示すように、カエルのキャラクター900がトンボを捕まえ損ねた態様の役物不入賞時はずれ演出Aが実行されている場合が示されている。

40

【0558】

はずれ演出の終了時に、図109（2）に示すように、保留記憶903がある場合には、続けて実行される特別図柄の変動表示中に、図109（3）に示すように、例えば、「まだ、まだあ～」などの文字列を表示させるとともに、虫取り用の網を持った女性キャラクター904を登場させる連続演出が開始される（ステップS841C, S843B, S843C, S855B, S855C参照）。そして、例えば、図109（4）に示すように、女性キャラクターがトンボを捕まえて、図109（5）に示すように、カエルのキャラクター900に向かって、捕まえたトンボをパスする態様の演出が実行され、恰もチャンスが継続しているかのような演出が実行される。

50

【0559】

図109(3)(4)(5)に示す態様の演出が実行されることによって、続けて実行される特別図柄の変動表示中に、直前に実行されていたはずれ演出と連続した態様で連続演出が実行される。

【0560】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、小当りの種類に応じて異なる演出態様で、V入賞時演出や、大当り遊技中演出、大当り後演出、はずれ演出、役物入賞時演出を実行する。そのため、決定された開放ラウンド数に応じて演出にバリエーションをもたせることができる。また、可変入賞球装置(役物)20の特定入賞口66Aに入賞した後の大当り遊技状態の遊技価値を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0561】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、大当り遊技中演出やV入賞時演出、役物制御中演出に連続した演出態様で、飾り図柄の変動表示を実行する。そのため、大当り遊技中演出やV入賞時演出、役物制御中演出および飾り図柄の変動表示にわたって演出に連続感を与えることができる。

【0562】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、はずれ演出を終了した後に、保留記憶があることにもとづいて、次に実行される特別図柄の変動表示に対応した演出として、直前に実行されていたはずれ演出に連続した演出態様の連続演出を実行する。そのため、はずれ演出に続く次の連続演出にわたって演出に連続感を与えることができる。

20

【0563】

なお、この実施の形態では、必ず特別図柄の変動表示結果に応じて演出を変化させる場合を示したが、V入賞時演出やはずれ演出など遊技の結果を報知する演出を実行する場合には、直前に実行していた演出に応じて演出を選択するようにしてもよい。

【0564】

図110および図111は、直前に実行していた演出に応じて演出を選択する場合の役物制御中演出処理(ステップS808)を示すフローチャートである。なお、図110および図111において、ステップS881~S889Cの処理は、図88および図89に示したそれらの処理と同様である。ステップS889Cで役物入賞時演出用Bプロセステーブルを選択すると、演出制御用CPU101は、役物入賞時演出Bを選択したことを示す演出B選択フラグをセットする(ステップS889a)。

30

【0565】

また、V入賞指定コマンドを受信した場合には(ステップS890)、演出制御用CPU101は、演出B選択フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS891a)。セットされていないならば(すなわち、役物入賞時演出Aを選択した場合であれば)、演出制御用CPU101は、図76に示すV入賞時演出用Aプロセステーブルを選択する(ステップS891B)。セットされていれば(すなわち、役物入賞時演出Bを選択した場合であれば)、演出制御用CPU101は、図76に示すV入賞時演出用Bプロセステーブルを選択する(ステップS891C)。

40

【0566】

ステップS893、S894、S895~S896Bの処理は、図88および図89に示したそれらの処理と同様である。

【0567】

第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信していれば(ステップS896AのY)、演出制御用CPU101は、演出B選択フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS896a)。セットされていないならば(すなわち、役物入賞時演出Aを選択した場合であれば)、演出制御用CPU101は、図76に示すはずれ演出用Aプロセステーブルを選択する(ステップS896D)。セットされていれば(す

50

なわち、役物入賞時演出Bを選択した場合であれば）、演出制御用CPU101は、図76に示すはずれ演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS896E）。

【0568】

ステップS897～S903の処理は、図88および図89に示したそれらの処理と同様である。

【0569】

また、V入賞指定コマンドを受信している場合（すなわち、V入賞大当りの場合）には（ステップS895のY）、演出制御用CPU101は、演出B選択フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS904a）。セットされていないければ（すなわち、役物入賞時演出Aを選択した場合であれば）、演出制御用CPU101は、図76に示す大当り遊技中演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS904B）。セットされていれば（すなわち、役物入賞時演出Bを選択した場合であれば）、演出制御用CPU101は、図76に示す大当り遊技中演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS904C）。

【0570】

ステップS905～S907の処理は、図88および図89に示したそれらの処理と同様である。

【0571】

図110および図111に示した変形例によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特定入賞口66Aへの遊技球の進入が検出されたか否かの結果が判明する前に実行していた演出に対応する演出態様で、V入賞時演出やはずれ演出などの結果報知演出を実行する。そのため、特定入賞口66Aに遊技球が進入して大当り遊技状態に移行するか否かの結果が判明する前後で連続した態様の演出を行うことができ、演出に連続感を与えることができる。

【0572】

また、特別図柄の変動表示結果に応じて無条件に演出を変化させるのではなく、例えば、図93および図94に示した演出ステージに応じて演出を変化させるか否かを決定するようにしてもよい。

【0573】

図112は、演出ステージに応じて演出を変化させるか否かを決定する場合の第1飾り図柄変動停止処理（ステップS804）を示すフローチャートである。図112において、ステップS1861～S1864の処理は、図84に示したそれらの処理と同様である。ステップS1864Aでは、演出制御用CPU101は、演出ステージに応じて異なる確率で、乱数を用いた抽選処理を実行することによって、演出を変化させるか否かを判定する。この場合、例えば、演出ステージがグレード3である場合には、80パーセントの確率で演出を変化させると決定し、演出ステージがグレード1またはグレード2である場合には、30パーセントの確率で演出を変化させると決定する。演出を変化させると決定した場合には（ステップS1864B）、演出制御用CPU101は、演出を変化させることを示す演出変化フラグをセットする（ステップS1864C）。

【0574】

ステップS1865～S1878の処理は、図84に示したそれらの処理と同様である。

【0575】

図113および図114は、演出ステージに応じて演出を変化させるか否かを決定する場合の役物制御中演出処理（ステップS808）を示すフローチャートである。図113および図114において、ステップS881～S888の処理は、図88および図89に示したそれらの処理と同様である。

【0576】

また、第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信した場合には（ステップS888）、演出制御用CPU101は、演出変化フラグがセットされている

か否かを確認する（ステップS888a）。セットされていないければ（ステップS888aのN）、特別図柄の変動表示結果を確認することなく、そのまま役物入賞時演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS889B）。すなわち、演出を変化させないと決定した場合であるので、特別図柄の変動表示結果にかかわらず、役物入賞時演出用Bに変化させないようにする。なお、ステップS889A～S889Cの処理は、図88および図89に示したそれらの処理と同様である。

【0577】

また、V入賞指定コマンドを受信した場合には（ステップS890）、演出制御用CPU101は、演出変化フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS890a）。セットされていないければ（ステップS890aのN）、特別図柄の変動表示結果を確認することなく、そのままV入賞時演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS891B）。すなわち、演出を変化させないと決定した場合であるので、特別図柄の変動表示結果にかかわらず、V入賞時演出用Bに変化させないようにする。なお、ステップS891A～S891C、S895～S896Bの処理は、図88および図89に示したそれらの処理と同様である。

10

【0578】

ステップS896Aで第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、演出変化フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS896b）。セットされていないければ（ステップS896bのN）、特別図柄の変動表示結果を確認することなく、そのままはずれ演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS896D）。すなわち、演出を変化させないと決定した場合であるので、特別図柄の変動表示結果にかかわらず、はずれ演出用Bに変化させないようにする。なお、ステップS896C～S903の処理は、図88および図89に示したそれらの処理と同様である。

20

【0579】

V入賞指定コマンドを受信している場合（すなわち、V入賞大当りの場合）には、演出制御用CPU101は、演出変化フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS885b）。セットされていないければ（ステップS885bのN）、特別図柄の変動表示結果を確認することなく、そのまま大当り遊技中演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS904B）。すなわち、演出を変化させないと決定した場合であるので、特別図柄の変動表示結果にかかわらず、大当り遊技中演出用Bに変化させないようにする。なお、ステップS904A～907の処理は、図88および図89に示したそれらの処理と同様である。

30

【0580】

実施の形態2.

第1の実施の形態では、特別図柄の変動表示結果に応じて演出を変化させる場合を示したが、役物制御中に役物20内に入賞した遊技球数に応じて演出を変化させるようにしてもよい。以下、役物制御中に役物20内に入賞した遊技球数に応じて演出を変化させる第2の実施の形態について説明する。

【0581】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

40

【0582】

図115は、第2の実施の形態におけるコマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。なお、コマンド解析処理において、ステップS610～S645の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。ステップS645で第1役物入賞指定コマンド受信フラグをセットすると、演出制御用CPU101は、役物20内への遊技球の入賞数をカウントするための役物入賞数カウンタの値を1加算する（ステップS645A）。また、ステップS646、S647の処理は、第1の実施

50

の形態で示したそれらの処理と同様である。ステップS 6 4 7で第2役物入賞指定コマンド受信フラグをセットすると、演出制御用CPU 1 0 1は、役物2 0内への遊技球の入賞数をカウントするための役物入賞数カウンタの値を1加算する（ステップS 6 4 7 A）。なお、ステップS 6 4 8以降の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0 5 8 3】

図1 1 6は、第2の実施の形態における演出表示装置9を用いた演出で用いられるプロセステーブルを示す説明図である。この実施の形態では、役物制御中に遊技球が役物入賞した場合には、役物2 0内への遊技球の入賞数に応じた役物入賞時演出が実行される。この場合、例えば、役物2 0内への遊技球の入賞数が1以下である場合には、役物入賞時演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で役物入賞時演出（例えば、後述する図1 2 2（8）に示すようなカエルのキャラクターがトンボを捕まえて食べることに成功した態様の演出）が実行される。また、例えば、役物2 0内への遊技球の入賞数が2以上である場合には、役物入賞時演出用Bプロセステーブルにもとづいて、役物入賞時演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で役物入賞時演出（例えば、図1 2 2（15）に示すような雨が降り出してカエルのキャラクターが喜んでいる態様の演出）が実行される。そのように役物2 0内への遊技球の入賞数に応じて異なる態様の役物入賞時演出を実行することによって、V入賞にもとづく大当たり遊技状態の発生の期待度を遊技者に認識させることができ、V入賞させることに対する意欲を煽ることによって、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0 5 8 4】

また、この実施の形態では、役物制御中に遊技球がV入賞した場合には、役物2 0内への遊技球の入賞数に応じたV入賞時演出が実行される。この場合、例えば、役物2 0内への遊技球の入賞数が1以下である場合には、V入賞時演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様でV入賞時演出（例えば、図1 2 2（13）に示すようなオスのカエルのキャラクターとメスのカエルのキャラクターが恋に落ちる態様の演出）が実行される。また、例えば、役物2 0内への遊技球の入賞数が2以上である場合には、V入賞時演出用Bプロセステーブルにもとづいて、V入賞時演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様でV入賞時演出（例えば、図1 2 2（20）に示すようなカエルのキャラクターが王冠をかぶったような態様の演出）が実行される。そのように役物2 0内への遊技球の入賞数に応じて異なる態様のV入賞時演出を実行することによって、これから開始される大当たりに対する大当たり期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0 5 8 5】

また、この実施の形態では、役物制御を終了する場合であって役物制御中にV入賞がなかった場合には、役物2 0内への遊技球の入賞数に応じたはずれ演出が実行される。この場合、例えば、役物2 0内への遊技球の入賞数が1以下である場合には、はずれ演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様ではずれ演出（例えば、図1 2 2（11）に示すようなカエルのキャラクターがヘビのキャラクターに飲み込まれてしまう態様の演出）が実行される。また、例えば、役物2 0内への遊技球の入賞数が2以上である場合には、はずれ演出用Bプロセステーブルにもとづいて、はずれ演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様ではずれ演出（例えば、図1 2 2（18）に示すようなカエルのキャラクターがヘビのキャラクターに遭遇しピンチに立たされる態様の演出）が実行される。ただし、役物2 0内への遊技球の入賞数にかかわらず、役物制御中に遊技球が役物2 0内に入賞しなかった場合には、はずれ演出用Cプロセステーブルにもとづいて、はずれ演出用Aプロセステーブルおよびはずれ演出用Bプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様ではずれ演出（例えば、図1 2 2（6）に示すようなカエルのキャラクターがトンボを捕まえ損ねた態様の演出）が実行される。そのように役物2 0内への遊技球の入賞数に応じて異なる態様のはずれ演出を実行することによって、終了した役物制御における大当たり遊技状態の発生の期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができる

。

【0586】

また、この実施の形態では、大当り遊技に移行した場合には、役物20内への遊技球の入賞数に応じた大当り遊技中演出が実行される。この場合、例えば、役物20内への遊技球の入賞数が1以下である場合には、大当り遊技中演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で大当り遊技中演出が実行される。また、例えば、役物20内への遊技球の入賞数が2以上である場合には、大当り遊技中演出用Bプロセステーブルにもとづいて、大当り遊技中演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当り遊技中演出が実行される。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当り（いわゆる直大当り）となったことにもとづいて大当り遊技演出が実行される場合にも、大当り遊技中演出用Bプロセステーブルにもとづいて大当り遊技中演出が実行される。そのように役物20内への遊技球の入賞数に応じて異なる態様の大当り遊技演出を実行することによって、現在行われている大当りに対する大当り期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0587】

また、この実施の形態では、大当り遊技を終了する場合には、役物20内への遊技球の入賞数に応じた大当り後演出が実行される。この場合、例えば、役物20内への遊技球の入賞数が1以下である場合には、大当り後演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で大当り後演出が実行される。また、例えば、役物20内への遊技球の入賞数が2以上である場合には、大当り後演出用Bプロセステーブルにもとづいて、大当り後演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当り後演出が実行される。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当り（いわゆる直大当り）となったことにもとづいて移行した大当り遊技を終了する場合にも、大当り後演出用Bプロセステーブルにもとづいて大当り後演出が実行される。そのように役物20内への遊技球の入賞数に応じて異なる態様の大当り後演出を実行することによって、終了する大当りに対する大当り期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができる。

20

【0588】

図117および図118は、第2の実施の形態における役物制御中演出処理（ステップS808）を示すフローチャートである。役物制御中演出処理において、ステップS881～S888の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信した場合には（ステップS888）、演出制御用CPU101は、役物入賞数カウンタの値が2以上であるか否かを確認する（ステップS889D）。役物入賞数カウンタの値が2以上でなければ、演出制御用CPU101は、図116に示す役物入賞時演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS889E）。役物入賞数カウンタの値が2以上であれば、演出制御用CPU101は、図116に示す役物入賞時演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS889F）。

30

【0589】

また、V入賞指定コマンドを受信した場合には（ステップS890）、演出制御用CPU101は、役物入賞数カウンタの値が2以上であるか否かを確認する（ステップS891D）。役物入賞数カウンタの値が2以上でなければ、演出制御用CPU101は、図116に示すV入賞時演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS891E）。役物入賞数カウンタの値が2以上であれば、演出制御用CPU101は、図116に示すV入賞時演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS891F）。

40

【0590】

ステップS893、S894、S895～S896Bの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0591】

ステップS896Aで第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、役物入賞数カウンタの値が2以上であ

50

るか否かを確認する（ステップS 8 9 6 F）。役物入賞数カウンタの値が2以上でなければ、演出制御用CPU 1 0 1は、図1 1 6に示すはずれ演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS 8 9 6 G）。役物入賞数カウンタの値が2以上であれば、演出制御用CPU 1 0 1は、図1 1 6に示すはずれ演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS 8 9 6 H）。

【0 5 9 2】

ステップS 8 9 7～S 9 0 3の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0 5 9 3】

ステップS 8 9 5でV入賞指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、役物入賞数カウンタの値が2以上であるか否かを確認する（ステップS 9 0 4 D）。役物入賞数カウンタの値が2以上でなければ、演出制御用CPU 1 0 1は、図1 1 6に示す大当り遊技中演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS 9 0 4 E）。役物入賞数カウンタの値が2以上であれば、演出制御用CPU 1 0 1は、図1 1 6に示す大当り遊技中演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS 9 0 4 F）。

【0 5 9 4】

ステップS 9 0 5～S 9 0 7の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0 5 9 5】

図1 1 9は、第2の実施の形態における大当り遊技中処理（ステップS 8 1 0）を示すフローチャートである。大当り遊技中処理において、ステップS 8 6 0 1～S 8 6 0 7の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0 5 9 6】

ステップS 8 6 0 1で大当り終了指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、役物入賞数カウンタの値が2以上であるか否かを確認する（ステップS 8 6 0 8 D）。役物入賞数カウンタの値が2以上でなければ、演出制御用CPU 1 0 1は、特別図柄の変動表示結果が大当り（いわゆる直当り）であるか否かを確認する（ステップS 8 6 0 8 E）。大当りでなければ、演出制御用CPU 1 0 1は、図1 1 6に示す大当り後演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS 8 6 0 8 F）。役物入賞数カウンタの値が2以上であれば、または大当りであれば、演出制御用CPU 1 0 1は、図1 1 6に示す大当り後演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS 8 6 0 8 G）。

【0 5 9 7】

ステップS 8 6 0 9～S 8 6 1 1の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0 5 9 8】

次に、第2の実施の形態における演出の変化のタイミングを説明する。図1 2 0および図1 2 1は、第2の実施の形態における演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。このうち、図1 2 0は、役物制御中に遊技球がV入賞することなくはずれとなった場合の演出の変化のタイミングを示す。また、図1 2 1は、役物制御中に遊技球がV入賞し大当りとなった場合の演出の変化のタイミングを示す。

【0 5 9 9】

まず、役物制御中に遊技球がV入賞することなくはずれとなった場合の演出の変化のタイミングを説明する。第1始動入賞口1 3または第2始動入賞口1 4に遊技球が入賞すると、特別図柄の変動表示が実行される（ステップS 3 4 4～S 3 4 6，S 1 2 1～S 1 2 3，S 1 3 1参照）。次いで、小当りであれば、図1 2 0に示すように、可変入賞球装置（役物）2 0を開放したり役物2 0内の回転体8 6や可動部材7 7を可動させる制御（役物制御）が実行される（ステップS 3 0 4～S 3 0 6）。役物制御が実行されている間、役物2 0内に遊技球が入賞するまでは、図1 2 0に示すように、通常の役物制御中演出（例えば、後述する図1 2 2（4）に示すようなカエルのキャラクタを登場させるような演出）が実行される（ステップS 1 8 7 4，S 1 8 7 6，S 8 8 5 B，S 8 8 5 C参照）。

【0600】

次いで、役物20内に遊技球が入賞したことにもとづいて、役物入賞時演出に切り替えられる。この場合、役物20内に入賞した遊技球が1以下である場合には、図120に示すように、役物入賞時演出A（例えば、図122（8）に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえて食べることに成功した態様の演出）が実行される（ステップS889E, S894, S885B, S885C参照）。一方、役物20内に入賞した遊技球が2以上となると、図120（B）に示すように、役物入賞時演出Aとは異なる演出態様の役物入賞時演出B（例えば、図122（15）に示すような雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様の演出）が実行される（ステップS889F, S894, S885B, S885C参照）。 10

【0601】

次いで、役物20内に入賞した遊技球がV入賞することなく、はずれとなった場合には、はずれ演出に切り替えられる。この場合、役物20内に入賞した遊技球が1以下である場合には、図120（A）に示すように、はずれ演出A（例えば、図122（11）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに飲み込まれてしまう態様の演出）が実行される（ステップS896G, S902, S1886, S1887参照）。一方、役物20内に入賞した遊技球が2以上である場合には、図120（B）に示すように、はずれ演出Aとは異なる演出態様のはずれ演出B（例えば、図122（18）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに遭遇しピンチに立たされる態様の演出）が実行される（ステップS896H, S902, S1886, S1887参照）。 20

【0602】

次いで、はずれ演出を終了するときに保留記憶があれば（ステップS1889のN参照）、図120に示すように、続けて実行される特別図柄の変動表示中に連続演出が実行され、直前のはずれ演出と連続した態様の演出（例えば、図109（3）（4）（5）に示すような女性キャラクタがトンボを捕まえて、カエルのキャラクタに向かって、捕まえたトンボをパスする態様の演出）が実行される（ステップS841C, S843B, S843C, S855B, S855C参照）。 30

【0603】

次に、役物制御中に遊技球がV入賞し大当たりとなった場合の演出の変化のタイミングを説明する。第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、特別図柄の変動表示が実行される（ステップS344～S346, S121～S123, S131参照）。次いで、小当たりであれば、図121に示すように、可変入賞球装置（役物）20を開放したり役物20内の回転体86や可動部材77を可動させる制御（役物制御）が実行される（ステップS304～S306）。役物制御が実行されている間、役物20内に遊技球が入賞するまでは、図121に示すように、通常の役物制御中演出（例えば、後述する図122（4）に示すようなカエルのキャラクタを登場させるような演出）が実行される（ステップS1874, S1876, S885B, S885C参照）。 30

【0604】

次いで、役物20内に遊技球が入賞したことにもとづいて、役物入賞時演出に切り替えられる。この場合、役物20内に入賞した遊技球が1以下である場合には、図121に示すように、役物入賞時演出A（例えば、図122（8）に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえて食べることに成功した態様の演出）が実行される（ステップS889E, S894, S885B, S885C参照）。一方、役物20内に入賞した遊技球が2以上となると、図121（B）に示すように、役物入賞時演出Aとは異なる演出態様の役物入賞時演出B（例えば、図122（15）に示すような雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様の演出）が実行される（ステップS889F, S894, S885B, S885C参照）。 40

【0605】

次いで、役物20内に入賞した遊技球がV入賞した場合には、V入賞時演出に切り替えられる。この場合、役物20内に入賞した遊技球が1以下である場合には、図121（A 50

）に示すように、V入賞時演出A（例えば、図122（13）に示すようなオスのカエルのキャラクターとメスのカエルのキャラクターが恋に落ちる態様の演出）が実行される（ステップS891E，S894，S885B，S885C参照）。一方、役物20内に入賞した遊技球が2以上である場合には、図121（B）に示すように、V入賞時演出Aとは異なる演出態様のV入賞時演出B（例えば、図122（20）に示すようなカエルのキャラクターが王冠をかぶったような態様の演出）が実行される（ステップS891F，S894，S885B，S885C参照）。

【0606】

次いで、大当り遊技状態に移行すると、大当り遊技中演出に切り替えられる。この場合、役物20内に入賞した遊技球が1以下である場合には、図121（A）に示すように、大当り遊技中演出Aが実行される（ステップS904E，S906，S8606，S8607参照）。一方、役物20内に入賞した遊技球が2以上である場合には、図121（B）に示すように、大当り遊技中演出Aとは異なる演出態様の大当り遊技中演出Bが実行される（ステップS904F，S906，S8606，S8607参照）。

【0607】

さらに、その後、大当りを終了するとき、大当り後演出に切り替えられる。この場合、役物20内に入賞した遊技球が1以下である場合には、図121（A）に示すように、大当り後演出Aが実行される（ステップS8608F，S8610，S8657，S8658参照）。一方、役物20内に入賞した遊技球が2以上である場合には、図121（B）に示すように、大当り後演出Aとは異なる演出態様の大当り後演出Bが実行される（ステップS8608G，S8610，S8657，S8658参照）。

【0608】

次に、第2の実施の形態における演出の変化の態様を説明する。図122～図126は、第2の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。このうち、図122は、第2の実施の形態における演出の変化の態様の全体像を示している。また、図123～図126は、図122に示した演出の変化の態様の各部分をそれぞれ示している。また、図123～図126に示す括弧付きの数字（1）（2）（3）・・・は、図122に示す同じ番号の括弧付きの数字（1）（2）（3）・・・にそれぞれ対応している。図123（1）に示すように、第1始動入賞口13（または第2始動入賞口14）に遊技球が入賞すると、図123（2）に示すように、特別図柄表示器8において特別図柄の変動表示が実行される。なお、この場合、特別図柄の変動表示に同期して飾り図柄の変動表示も実行される。次いで、表示結果が第1小当りまたは第2小当りである場合には、図123（3）に示すように、特別図柄表示器8において小当り図柄として「1」が停止表示される。なお、表示結果が第3小当りである場合には、図123（3）において、特別図柄表示器8において小当り図柄として「2」が停止表示される。

【0609】

次いで、小当りとなったことにもとづいて、開放扉76A，76Bが開放されて役物20の開放制御が開始される。また、可変入賞球装置（役物）20を開放したり役物20内の回転体86や可動部材77を可動させる制御（役物制御）が実行される（ステップS304～S306）。また、役物制御が実行されている間、役物20内に遊技球が入賞するまでは、通常の役物制御中演出が実行される（ステップS1874，S1876，S885B，S885C参照）。この場合、例えば、図123（4）に示すように、演出表示装置9においてカエルのキャラクター900を登場させる態様の役物制御中演出が実行される。

【0610】

次いで、図124（5）に示すように、役物制御中に遊技球が入賞することなく開放扉76A，76Bが閉鎖されて役物20が閉鎖状態とされ、はずれとなると、はずれであることを示唆する態様のはずれ演出Cが実行される。例えば、図124（6）に示すように、カエルのキャラクター900がトンボを捕まえ損ねた態様のはずれ演出Cを実行する（ステップS896B，S902，S1886，S1887参照）。

【0611】

一方、図125(7)に示すように、役物制御中に遊技球が1個だけ役物20内に入賞した場合には、役物20内に入賞した遊技球数が1以内であることにもとづいて、役物入賞時演出Aに切り替えられる。この場合、例えば、図125(8)に示すように、カエルのキャラクター900がトンボを捕まえて食べることに成功した態様の役物入賞時演出Aを実行する(ステップS889E, S894, S885B, S885C参照)。

【0612】

次いで、図125(9)に示すように、開放扉76A, 76Bが閉鎖されて役物20が閉鎖状態とされた後に、図125(10)に示すように、役物20内に入賞した遊技球が回転体86に到達したものの特定入賞口66Aに入賞しなかった(V入賞しなかった)場合には、役物20内に入賞した遊技球数が1以内であることにもとづいて、はずれであることを示唆する態様のはずれ演出Aが実行される。例えば、図125(11)に示すように、カエルのキャラクター900がヘビのキャラクター901に飲み込まれてしまう態様のはずれ演出Aを実行する(ステップS896G, S902, S1886, S1887参照)。

10

【0613】

一方、図125(12)に示すように、役物20内に入賞した遊技球が回転体86に到達し、さらに特定入賞口66Aに入賞した(V入賞した)場合には、役物20内に入賞した遊技球数が1以内であることにもとづいて、V入賞を示唆する態様のV入賞時演出Aが実行される。例えば、図125(13)に示すように、オスのカエルのキャラクター900とメスのカエルのキャラクター902が恋に落ちる態様のV入賞時演出Aを実行する(ステップS891E, S894, S885B, S885C参照)。

20

【0614】

次に、役物20内に遊技球数が2以上入賞した場合を説明する。図126(14)に示すように、役物制御中に遊技球が役物20内に立て続けに2個入賞した場合には、役物20内に入賞した遊技球数が2以上であることにもとづいて、役物入賞時演出Bに切り替えられる。この場合、例えば、図126(15)に示すように、雨が降り出してカエルのキャラクターが喜んでいる態様の役物入賞時演出Bを実行する(ステップS889F, S894, S885B, S885C参照)。

【0615】

30

次いで、図126(16)に示すように、開放扉76A, 76Bが閉鎖されて役物20が閉鎖状態とされた後に、図126(17)に示すように、役物20内に入賞した遊技球が回転体86に到達したものの特定入賞口66Aに入賞しなかった(V入賞しなかった)場合には、役物20内に入賞した遊技球数が2以上であることにもとづいて、はずれであることを示唆する態様のはずれ演出Bが実行される。例えば、図126(18)に示すように、カエルのキャラクター900がヘビのキャラクター901に遭遇しピンチに立たされる態様のはずれ演出Bを実行する(ステップS896H, S902, S1886, S1887参照)。

【0616】

一方、図126(19)に示すように、役物20内に入賞した遊技球が回転体86に到達し、さらに特定入賞口66Aに入賞した(V入賞した)場合には、役物20内に入賞した遊技球数が2以上であることにもとづいて、V入賞を示唆する態様のV入賞時演出Bが実行される。例えば、図126(20)に示すように、カエルのキャラクター900が王冠をかぶったような態様のV入賞時演出Bを実行する(ステップS891F, S894, S885B, S885C参照)。

40

【0617】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、役物20内に入賞した遊技球の数に応じて異なる演出態様で、V入賞時演出や、大当たり遊技中演出、大当たり後演出、はずれ演出を実行する。そのため、可変入賞球装置(役物)20への遊技球の入賞数に応じて演出にバリエーションをもたせることができる。

50

また、可変入賞球装置（役物）20への遊技球の入賞数にもとづいて、特定入賞口66Aへの遊技球の入賞にもとづく大当り遊技状態の発生の期待度を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0618】

なお、この実施の形態では、必ず役物20内に入賞した遊技球の数に応じて演出を変化させる場合を示したが、V入賞時演出やはずれ演出など遊技の結果を報知する演出を実行する場合には、図110および図111と同様の処理に従って直前に実行していた演出に応じて演出を選択するようにしてもよい。

【0619】

実施の形態3.

10

第1の実施の形態では、特別図柄の変動表示結果に応じて演出を変化させる場合を示したが、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じて演出を変化させるようにしてもよい。以下、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じて演出を変化させる第3の実施の形態について説明する。

【0620】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

【0621】

20

図127は、第3の実施の形態における演出表示装置9を用いた演出で用いられるプロセステーブルを示す説明図である。この実施の形態では、役物制御中に遊技球が役物入賞した場合には、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じた役物入賞時演出が実行される。この場合、例えば、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞した場合には、役物入賞時演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で役物入賞時演出（例えば、後述する図134（8）に示すようなカエルのキャラクターがトンボを捕まえて食べることに成功した態様の演出）が実行される。また、例えば、遊技球が役物20内のスペシャルルートに入賞した場合には、役物入賞時演出用Bプロセステーブルにもとづいて、役物入賞時演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で役物入賞時演出（例えば、図134（16）に示すような雨が降り出してカエルのキャラクターが喜んでいる態様の演出）が実行される。そのようにノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じて異なる態様の役物入賞時演出を実行することによって、V入賞にもとづく大当り遊技状態の発生の期待度を遊技者に認識させることができ、V入賞させることに対する意欲を煽ることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0622】

また、この実施の形態では、役物制御中に遊技球がV入賞した場合には、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じたV入賞時演出が実行される。この場合、例えば、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞した場合には、V入賞時演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様でV入賞時演出（例えば、図134（14）に示すようなオスのカエルのキャラクターとメスのカエルのキャラクターが恋に落ちる態様の演出）が実行される。また、例えば、遊技球が役物20内のスペシャルルートに入賞した場合には、V入賞時演出用Bプロセステーブルにもとづいて、V入賞時演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様でV入賞時演出（例えば、図134（23）に示すようなカエルのキャラクターが王冠をかぶったような態様の演出）が実行される。そのようにノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じて異なる態様のV入賞時演出を実行することによって、これから開始される大当りに対する大当り期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0623】

50

また、この実施の形態では、役物制御を終了する場合であって役物制御中にV入賞がなかった場合には、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じたはずれ演出（例えば、図134（11）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに飲み込まれてしまう態様の演出）が実行される。この場合、例えば、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞した場合には、はずれ演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様ではずれ演出が実行される。また、例えば、遊技球が役物20内のスペシャルルートに入賞した場合には、はずれ演出用Bプロセステーブルにもとづいて、はずれ演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様ではずれ演出（例えば、図134（20）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに遭遇しピンチに立たされる態様の演出）が実行される。ただし、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかにかかわらず、役物制御中に遊技球が役物20内に入賞しなかった場合には、はずれ演出用Cプロセステーブルにもとづいて、はずれ演出用Aプロセステーブルおよびはずれ演出用Bプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様ではずれ演出（例えば、図134（6）に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえ損ねた態様の演出）が実行される。そのようにノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じて異なる態様のはずれ演出を実行することによって、終了した役物制御における大当たり期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができる。

10

【0624】

また、この実施の形態では、大当たり遊技に移行した場合には、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じた大当たり遊技中演出が実行される。この場合、例えば、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞した場合には、大当たり遊技中演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で大当たり遊技中演出が実行される。また、例えば、遊技球が役物20内のスペシャルルートに入賞した場合には、大当たり遊技中演出用Bプロセステーブルにもとづいて、大当たり遊技中演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当たり遊技中演出が実行される。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当たり（いわゆる直大当たり）となったことにもとづいて大当たり遊技演出が実行される場合にも、大当たり遊技中演出用Bプロセステーブルにもとづいて大当たり遊技中演出が実行される。そのようにノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じて異なる態様の大当たり遊技演出を実行することによって、現在行われている大当たりに対する大当たり期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

【0625】

また、この実施の形態では、大当たり遊技を終了する場合には、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じた大当たり後演出が実行される。この場合、例えば、遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞した場合には、大当たり後演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で大当たり後演出が実行される。また、例えば、遊技球が役物20内のスペシャルルートに入賞した場合には、大当たり後演出用Bプロセステーブルにもとづいて、大当たり後演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当たり後演出が実行される。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当たり（いわゆる直大当たり）となったことにもとづいて移行した大当たり遊技を終了する場合にも、大当たり後演出用Bプロセステーブルにもとづいて大当たり後演出が実行される。そのようにノーマルルートに入賞したかスペシャルルートに入賞したかに応じて異なる態様の大当たり後演出を実行することによって、終了する大当たりに対する大当たり期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができる。

40

【0626】

図128～図130は、第3の実施の形態における役物制御中演出処理（ステップS808）を示すフローチャートである。役物制御中演出処理において、ステップS881～S887の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。ステップS888Aでは、演出制御用CPU101は、役物入賞時演出中であることを示す役物入賞時

50

演出中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS888A）。セットされていなければ、演出制御用CPU101は、第1役物入賞指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS888B）。受信していれば、演出制御用CPU101は、図127に示す役物入賞時演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS888C）。そして、ステップS888Fに移行する。

【0627】

第1役物入賞指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU101は、第2役物入賞指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS888D）。受信していれば、演出制御用CPU101は、図127に示す役物入賞時演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS888E）。そして、ステップS888Fに移行する。ステップS888Fでは、演出制御用CPU101は、役物入賞時演出中フラグをセットする。

10

【0628】

ステップS888Aで役物入賞時演出中フラグがセットされていれば（すなわち、既に役物入賞時演出の実行中であれば）、演出制御用CPU101は、第2役物入賞指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップS888G）。受信していれば、演出制御用CPU101は、図127に示す役物入賞時演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS888H）。ステップS888G、S888Hの処理を実行することによって、ノーマルルートに入賞して役物入賞時演出Aを開始した後にさらにスペシャルルートに入賞した場合には、役物入賞時演出Bに切り替えられる。

20

【0629】

また、V入賞指定コマンドを受信した場合には（ステップS890）、演出制御用CPU101は、第2役物入賞指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップS891G）。第2役物入賞指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU101は、図127に示すV入賞時演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS891H）。第2役物入賞指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、図127に示すV入賞時演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS891I）。

【0630】

ステップS893、S894、S895～S896Bの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0631】

ステップS896Aで第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、第2役物入賞指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップS896I）。第2役物入賞指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU101は、図127に示すはずれ演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS896J）。第2役物入賞指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、図127に示すはずれ演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS896K）。

30

【0632】

ステップS897～S903の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

40

【0633】

ステップS895でV入賞指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、第2役物入賞指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップS904G）。演出制御用CPU101は、第2役物入賞指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU101は、図127に示す大当り遊技中演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS904H）。第2役物入賞指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、図127に示す大当り遊技中演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS904I）。

【0634】

ステップS905～S907の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様

50

である。

【0635】

図131は、第3の実施の形態における大当り遊技中処理（ステップS810）を示すフローチャートである。大当り遊技中処理において、ステップS8601～S8607の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0636】

ステップS8601で大当り終了指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、第2役物入賞指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップS8608H）。第2役物入賞指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動表示結果が大当り（いわゆる直当り）であるか否かを確認する（ステップS8608I）。大当りでなければ、演出制御用CPU101は、図127に示す大当り後演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS8608J）。第2役物入賞指定コマンドを受信していれば、または大当りであれば、演出制御用CPU101は、図127に示す大当り後演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS8608K）。 10

【0637】

ステップS8609～S8611の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0638】

次に、第3の実施の形態における演出の変化のタイミングを説明する。図132および図133は、第3の実施の形態における演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。このうち、図132は、役物制御中に遊技球がV入賞することなくはずれとなった場合の演出の変化のタイミングを示す。また、図133は、役物制御中に遊技球がV入賞し大当りとなった場合の演出の変化のタイミングを示す。 20

【0639】

まず、役物制御中に遊技球がV入賞することなくはずれとなった場合の演出の変化のタイミングを説明する。第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、特別図柄の変動表示が実行される（ステップS344～S346、S121～S123、S131参照）。次いで、小当りであれば、図132に示すように、可変入賞球装置（役物）20を開放したり役物20内の回転体86や可動部材77を可動させる制御（役物制御）が実行される（ステップS304～S306）。役物制御が実行されている間、役物20内に遊技球が入賞するまでは、図132に示すように、通常の役物制御中演出（例えば、後述する図134（4）に示すようなカエルのキャラクタを登場させるような演出）が実行される（ステップS1874、S1876、S885B、S885C参照）。 30

【0640】

次いで、役物20内に遊技球が入賞したことにもとづいて、役物入賞時演出に切り替えられる。この場合、役物20内のノーマルルートに遊技球が入賞した場合には、図132（A）に示すように、役物入賞時演出A（例えば、図134（8）に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえて食べることに成功した態様の演出）が実行される（ステップS888C、S894、S885B、S885C参照）。一方、役物20内のスペシャルルートに遊技球が入賞した場合には、図132（B）に示すように、役物入賞時演出Aとは異なる演出態様の役物入賞時演出B（例えば、図134（16）に示すような雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様の演出）が実行される（ステップS888E、S894、S885B、S885C参照）。 40

【0641】

次いで、役物20内に入賞した遊技球がV入賞することなく、はずれとなった場合には、はずれ演出に切り替えられる。この場合、役物20内のノーマルルートに遊技球が入賞した場合には、図132（A）に示すように、はずれ演出A（例えば、図134（11）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに飲み込まれてしまう態様の演出）が実行される（ステップS896J、S902、S1886、S1887参照）。一方、役物20内のスペシャルルートに遊技球が入賞した場合には、図132（B）に示すよう 50

に、はずれ演出Aとは異なる演出態様のはずれ演出B（例えば、図134（20）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに遭遇しピンチに立たされる態様の演出）が実行される（ステップS896K、S902、S1886、S1887参照）。

【0642】

次いで、はずれ演出を終了するときに保留記憶があれば（ステップS1889のN参照）、図132に示すように、続けて実行される特別図柄の変動表示中に連続演出が実行され、直前のはずれ演出と連続した態様の演出（例えば、図109（3）（4）（5）に示すような女性キャラクタがトンボを捕まえて、カエルのキャラクタに向かって、捕まえたトンボをパスする態様の演出）が実行される（ステップS841C、S843B、S843C、S855B、S855C参照）。

10

【0643】

次に、役物制御中に遊技球がV入賞し大当たりとなった場合の演出の変化のタイミングを説明する。第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、特別図柄の変動表示が実行される（ステップS344～S346、S121～S123、S131参照）。次いで、小当たりであれば、図133に示すように、可変入賞球装置（役物）20を開放したり役物20内の回転体86や可動部材77を可動させる制御（役物制御）が実行される（ステップS304～S306）。役物制御が実行されている間、役物20内に遊技球が入賞するまでは、図133に示すように、通常の役物制御中演出（例えば、後述する図134（4）に示すようなカエルのキャラクタを登場させるような演出）が実行される（ステップS1874、S1876、S885B、S885C参照）。

20

【0644】

次いで、役物20内に遊技球が入賞したことにもとづいて、役物入賞時演出に切り替えられる。この場合、役物20内のノーマルルートに遊技球が入賞した場合には、図133（A）に示すように、役物入賞時演出A（例えば、図134（8）に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえて食べることに成功した態様の演出）が実行される（ステップS888C、S894、S885B、S885C参照）。一方、役物20内のスペシャルルートに遊技球が入賞した場合には、図133（B）に示すように、役物入賞時演出Aとは異なる演出態様の役物入賞時演出B（例えば、図134（16）に示すような雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様の演出）が実行される（ステップS888E、S894、S885B、S885C参照）。

30

【0645】

次いで、役物20内に入賞した遊技球がV入賞した場合には、V入賞時演出に切り替えられる。この場合、役物20内のノーマルルートに遊技球が入賞した場合には、図133（A）に示すように、V入賞時演出A（例えば、図134（14）に示すようなオスのカエルのキャラクタとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様の演出）が実行される（ステップS891H、S894、S885B、S885C参照）。一方、役物20内のスペシャルルートに遊技球が入賞した場合には、図133（B）に示すように、V入賞時演出Aとは異なる演出態様のV入賞時演出B（例えば、図134（23）に示すようなカエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様の演出）が実行される（ステップS891I、S894、S885B、S885C参照）。

40

【0646】

次いで、大当たり遊技状態に移行すると、大当たり遊技中演出に切り替えられる。この場合、役物20内のノーマルルートに遊技球が入賞した場合には、図133（A）に示すように、大当たり遊技中演出Aが実行される（ステップS904H、S906、S8606、S8607参照）。一方、役物20内のスペシャルルートに遊技球が入賞した場合には、図133（B）に示すように、大当たり遊技中演出Aとは異なる演出態様の大当たり遊技中演出Bが実行される（ステップS904I、S906、S8606、S8607参照）。

【0647】

さらに、その後、大当たりを終了するときに、大当たり後演出に切り替えられる。この場合、役物20内のノーマルルートに遊技球が入賞した場合には、図133（A）に示すよう

50

に、大当り後演出Aが実行される（ステップS 8 6 0 8 J, S 8 6 1 0, S 8 6 5 7, S 8 6 5 8参照）。一方、役物20内のスペシャルルートに遊技球が入賞した場合には、図133（B）に示すように、大当り後演出Aとは異なる演出態様の大当り後演出Bが実行される（ステップS 8 6 0 8 K, S 8 6 1 0, S 8 6 5 7, S 8 6 5 8参照）。

【0648】

次に、第3の実施の形態における演出の変化の態様を説明する。図134～図138は、第3の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。このうち、図134は、第3の実施の形態における演出の変化の態様の全体像を示している。また、図135～図138は、図134に示した演出の変化の態様の各部分をそれぞれ示している。また、図135～図138に示す括弧付きの数字（1）（2）（3）・・・は、図134に示す同じ番号の括弧付きの数字（1）（2）（3）・・・にそれぞれ対応している。図135（1）に示すように、第1始動入賞口13（または第2始動入賞口14）に遊技球が入賞すると、図135（2）に示すように、特別図柄表示器8において特別図柄の変動表示が実行される。なお、この場合、特別図柄の変動表示に同期して飾り図柄の変動表示も実行される。次いで、表示結果が第1小当りまたは第2小当りである場合には、図135（3）に示すように、特別図柄表示器8において小当り図柄として「1」が停止表示される。なお、表示結果が第3小当りである場合には、図135（3）において、特別図柄表示器8において小当り図柄として「2」が停止表示される。

10

【0649】

次いで、小当りとなったことにもとづいて、開放扉76A, 76Bが開放されて役物20の開放制御が開始される。また、可変入賞球装置（役物）20を開放したり役物20内の回転体86や可動部材77を可動させる制御（役物制御）が実行される（ステップS 304～S 306）。また、役物制御が実行されている間、役物20内に遊技球が入賞するまでは、通常の役物制御中演出が実行される（ステップS 1874, S 1876, S 885B, S 885C参照）。この場合、例えば、図135（4）に示すように、演出表示装置9においてカエルのキャラクタ900を登場させる態様の役物制御中演出が実行される。

20

【0650】

次いで、図136（5）に示すように、役物制御中に遊技球が入賞することなく開放扉76A, 76Bが閉鎖されて役物20が閉鎖状態とされ、はずれとなると、はずれであることを示唆する態様のはずれ演出Cが実行される。例えば、図136（6）に示すように、カエルのキャラクタ900がトンボを捕まえ損ねた態様のはずれ演出Cを実行する（ステップS 896B, S 902, S 1886, S 1887参照）。

30

【0651】

一方、図137（7）に示すように、役物制御中に遊技球が役物20内のノーマルルートに入賞した場合には、役物20内のノーマルルートに遊技球が入賞したことにもとづいて、役物入賞時演出Aに切り替えられる。この場合、例えば、図137（8）に示すように、カエルのキャラクタ900がトンボを捕まえて食べることに成功した態様の役物入賞時演出Aを実行する（ステップS 888C, S 894, S 885B, S 885C参照）。

【0652】

次いで、開放扉76A, 76Bが閉鎖されて役物20が閉鎖状態とされた後に、図137（9）に示すように、役物20内に入賞した遊技球が回転体86に到達したものの特定入賞口66Aに入賞しなかった（V入賞しなかった）場合には、役物20内のノーマルルートに遊技球が入賞したことにもとづいて、図137（10）に示すように、役物20内に入賞した全遊技球の排出を役物排出スイッチ85aで検出した後に、はずれであることを示唆する態様のはずれ演出Aが実行される。例えば、図137（11）に示すように、カエルのキャラクタ900がヘビのキャラクタ901に飲み込まれてしまう態様のはずれ演出Aを実行する（ステップS 896J, S 902, S 1886, S 1887参照）。

40

【0653】

一方、図137（12）に示すように、役物20内に入賞した遊技球が回転体86に到

50

達し、さらに特定入賞口66Aに入賞した（V入賞した）場合には、役物20内のノーマルルートに遊技球が入賞したことにもとづいて、図137（13）に示すように、役物20内に入賞した全遊技球の排出を役物排出スイッチ85aで検出した後に、V入賞を示唆する態様のV入賞時演出Aが実行される。例えば、図137（14）に示すように、オスのカエルのキャラクタ900とメスのカエルのキャラクタ902が恋に落ちる態様のV入賞時演出Aを実行する（ステップS891H, S894, S885B, S885C参照）。

【0654】

次に、役物20内のスペシャルルートに遊技球が入賞した場合を説明する。図138（15）に示すように、役物制御中に遊技球が役物20内のスペシャルルートに入賞した場合には、役物20内のスペシャルルートに遊技球が入賞したことにもとづいて、役物入賞時演出Bに切り替えられる。この場合、例えば、図138（16）に示すように、雨が降り出してカエルのキャラクタが喜んでいる態様の役物入賞時演出Bを実行する（ステップS888E, S894, S885B, S885C参照）。

【0655】

次いで、図138（17）に示すように、開放扉76A, 76Bが閉鎖されて役物20が閉鎖状態とされた後に、図138（18）に示すように、役物20内に入賞した遊技球が回転体86に到達したものの特定入賞口66Aに入賞しなかった（V入賞しなかった）場合には、役物20内のスペシャルルートに遊技球が入賞したことにもとづいて、図138（19）に示すように、役物20内に入賞した全遊技球の排出を役物排出スイッチ85aで検出した後に、はずれであることを示唆する態様のはずれ演出Bが実行される。例えば、図138（20）に示すように、カエルのキャラクタ900がヘビのキャラクタ901に遭遇しピンチに立たされる態様のはずれ演出Bを実行する（ステップS896K, S902, S1886, S1887参照）。

【0656】

一方、図138（21）に示すように、役物20内に入賞した遊技球が回転体86に到達し、さらに特定入賞口66Aに入賞した（V入賞した）場合には、役物20内のスペシャルルートに遊技球が入賞したことにもとづいて、図138（22）に示すように、役物20内に入賞した全遊技球の排出を役物排出スイッチ85aで検出した後に、V入賞を示唆する態様のV入賞時演出Bが実行される。例えば、図138（23）に示すように、カエルのキャラクタ900が王冠をかぶったような態様のV入賞時演出Bを実行する（ステップS891I, S894, S885B, S885C参照）。

【0657】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、スペシャルルートに遊技球が入賞したか否かに応じて異なる演出態様で、V入賞時演出や、大当り遊技中演出、大当り後演出、はずれ演出を実行する。そのため、スペシャルルートに遊技球が進入したか否かに応じて演出にパリエーションをもたせることができる。また、また、スペシャルルートに遊技球が進入したか否かにもとづいて、特定入賞口66Aへの遊技球の入賞にもとづく大当り遊技状態の発生の期待度を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0658】

なお、この実施の形態では、必ずスペシャルルートに遊技球が入賞したか否かに応じて演出を変化させる場合を示したが、V入賞時演出やはずれ演出など遊技の結果を報知する演出を実行する場合には、図110および図111と同様の処理に従って直前に実行していた演出に応じて演出を選択するようにしてもよい。

【0659】

実施の形態4.

第1の実施の形態では、特別図柄の変動表示結果に応じて演出を変化させる場合を示したが、役物20内に入賞した遊技球が役物20から排出されるまでの時間に応じて演出を変化させるようにしてもよい。以下、役物20内に入賞した遊技球が役物20から排出さ

10

20

30

40

50

れるまでの時間に応じて演出を変化させる第4の実施の形態について説明する。

【0660】

なお、この実施の形態において、第1の実施の形態と同様の構成および処理をなす部分についてはその詳細な説明を省略し、主として第1の実施の形態と異なる部分について説明する。

【0661】

図139は、第4の実施の形態における役物開放中処理（ステップS305）を示すフローチャートである。この実施の形態では、役物開放中処理において、CPU56は、まず、役物開放後時間計測タイマの値が5秒以上を経過しているか否かを確認する（ステップS430A）。役物解放後時間計測タイマの値が5秒以上を経過していれば、CPU56は、役物20開放後5秒以上経過したことを示す5秒経過指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS430B）。ステップS430以降の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

10

【0662】

図140は、第4の実施の形態における演出表示装置9を用いた演出で用いられるプロセステーブルを示す説明図である。この実施の形態では、第1の実施の形態と異なり、役物制御中に遊技球が役物入賞した場合には、共通の役物入賞時演出が実行される。すなわち、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒経過するまでに排出されるか否かにかかわらず、共通の役物入賞時演出が実行される。

20

【0663】

また、この実施の形態では、役物制御中に遊技球がV入賞した場合には、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒経過するまでに排出されるか否かに応じたV入賞時演出が実行される。この場合、例えば、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒経過するまでに排出された場合には、V入賞時演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様でV入賞時演出（例えば、後述する図146（14）に示すようなオスのカエルのキャラクタとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様の演出）が実行される。また、例えば、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒以上経過してから排出された場合には、V入賞時演出用Bプロセステーブルにもとづいて、V入賞時演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様でV入賞時演出（例えば、図146（22）に示すようなカエルのキャラクタが王冠をかぶったような態様の演出）が実行される。そのように役物制御中に役物20に入賞した遊技球の排出が完了するまでの時間に応じて異なる態様のV入賞時演出を実行することによって、V入賞にもとづく大当り遊技状態の発生の期待度を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

30

【0664】

また、この実施の形態では、役物制御を終了する場合であって役物制御中にV入賞がなかった場合には、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒経過するまでに排出されるか否かに応じたはずれ演出が実行される。この場合、例えば、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒経過するまでに排出された場合には、はずれ演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様ではずれ演出（例えば、図146（11）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに飲み込まれてしまう態様の演出）が実行される。また、例えば、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒以上経過してから排出された場合には、はずれ演出用Bプロセステーブルにもとづいて、はずれ演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様ではずれ演出（例えば、図146（19）に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに遭遇しピンチに立たされる態様の演出）が実行される。ただし、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒経過するまでに排出されるか否かにかかわらず、役物制御中に遊技球が役物20内に入賞しなかった場合には、はずれ演出用Cプロセステーブルにもとづいて、はずれ演出用Aプロセステーブルおよびはずれ演出用Bプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様ではずれ演出（例えば、図146（6）に示すようなカエルのキャラクタがトンボを捕まえ損

40

50

ねた態様の演出)が実行される。そのように役物制御中に役物20に入賞した遊技球の排出が完了するまでの時間に応じて異なる態様のはずれ演出を実行することによって、終了した役物制御における大当たり期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができる。

【0665】

また、この実施の形態では、大当たり遊技に移行した場合には、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒経過するまでに排出されるか否かに応じた大当たり遊技中演出が実行される。この場合、例えば、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒経過するまでに排出された場合には、大当たり遊技中演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で大当たり遊技中演出が実行される。また、例えば、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒以上経過してから排出された場合には、大当たり遊技中演出用Bプロセステーブルにもとづいて、大当たり遊技中演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当たり遊技中演出が実行される。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当たり(いわゆる直大当たり)となったことにもとづいて大当たり遊技演出が実行される場合にも、大当たり遊技中演出用Bプロセステーブルにもとづいて大当たり遊技中演出が実行される。そのように役物制御中に役物20に入賞した遊技球の排出が完了するまでの時間に応じて異なる態様の大当たり遊技演出を実行することによって、現在行われている大当たりに対する大当たり期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0666】

また、この実施の形態では、大当たり遊技を終了する場合には、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒経過するまでに排出されるか否かに応じた大当たり後演出が実行される。この場合、例えば、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒経過するまでに排出された場合には、大当たり後演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で大当たり後演出が実行される。また、例えば、役物20内に入賞した遊技球が役物20から5秒以上経過してから排出された場合には、大当たり後演出用Bプロセステーブルにもとづいて、大当たり後演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当たり後演出が実行される。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当たり(いわゆる直大当たり)となったことにもとづいて移行した大当たり遊技を終了する場合にも、大当たり後演出用Bプロセステーブルにもとづいて大当たり後演出が実行される。そのように役物制御中に役物20に入賞した遊技球の排出が完了するまでの時間に応じて異なる態様の大当たり後演出を実行することによって、終了する大当たりに対する大当たり期待度がどの程度であったかを遊技者に認識させることができる。

【0667】

図141～図142は、第4の実施の形態における役物制御中演出処理(ステップS808)を示すフローチャートである。役物制御中演出処理において、ステップS881～S888の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信した場合には(ステップS888のY)、演出制御用CPU100は、共通の役物入賞時演出用プロセステーブルを選択する(ステップS889G)。

【0668】

また、V入賞指定コマンドを受信した場合には(ステップS890)、演出制御用CPU101は、5秒経過指定コマンドを受信しているか否かを確認する(ステップS891J)。5秒経過指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU101は、図140に示すV入賞時演出用Aプロセステーブルを選択する(ステップS891K)。5秒経過指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、図140に示すV入賞時演出用Bプロセステーブルを選択する(ステップS891L)。

【0669】

ステップS893、S894、S895～S896Bの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0670】

ステップS896Aで第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、5秒経過指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップS896L）。5秒経過指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU101は、図140に示すはずれ演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS896M）。5秒経過指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、図140に示すはずれ演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS896N）。

【0671】

ステップS897～S903の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

10

【0672】

ステップS895でV入賞指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、5秒経過指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップS904J）。演出制御用CPU101は、5秒経過指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU101は、図140に示す大当り遊技中演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS904K）。5秒経過指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、図140に示す大当り遊技中演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS904L）。

【0673】

20

ステップS905～S907の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0674】

図143は、第4の実施の形態における大当り遊技中処理（ステップS810）を示すフローチャートである。大当り遊技中処理において、ステップS8601～S8607の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0675】

ステップS8601で大当り終了指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、5秒経過指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップS8608L）。5秒経過指定コマンドを受信していなければ、演出制御用CPU101は、特別図柄の変動表示結果が大当り（いわゆる直当り）であるか否かを確認する（ステップS8608M）。大当りでなければ、演出制御用CPU101は、図140に示す大当り後演出用Aプロセステーブルを選択する（ステップS8608N）。5秒経過指定コマンドを受信していれば、または大当りであれば、演出制御用CPU101は、図140に示す大当り後演出用Bプロセステーブルを選択する（ステップS8608O）。

30

【0676】

ステップS8609～S8611の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0677】

次に、第4の実施の形態における演出の変化のタイミングを説明する。図144および図145は、第4の実施の形態における演出の変化のタイミングを示すタイムチャートである。このうち、図144は、役物制御中に遊技球がV入賞することなくはずれとなった場合の演出の変化のタイミングを示す。また、図145は、役物制御中に遊技球がV入賞し大当りとなった場合の演出の変化のタイミングを示す。

40

【0678】

まず、役物制御中に遊技球がV入賞することなくはずれとなった場合の演出の変化のタイミングを説明する。第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、特別図柄の変動表示が実行される（ステップS344～S346，S121～S123，S131参照）。次いで、小当りであれば、図144に示すように、可変入賞球装置（役物）20を開放したり役物20内の回転体86や可動部材77を可動させる制御（役

50

物制御)が実行される(ステップS304~S306)。役物制御が実行されている間、役物20内に遊技球が入賞するまでは、図144に示すように、通常の役物制御中演出(例えば、後述する図146(4)に示すようなカエルのキャラクタを登場させるような演出)が実行される(ステップS1874, S1876, S885B, S885C参照)。

【0679】

次いで、役物20内に遊技球が入賞したことにもとづいて、役物入賞時演出に切り替えられる。この場合、役物20開放後5秒未満に全遊技球が役物20から排出されたか否かにかかわらず、図144に示すように、共通の役物入賞時演出が実行される(ステップS889G, S894, S885B, S885C参照)。

【0680】

次いで、役物20内に入賞した遊技球がV入賞することなく、はずれとなった場合には、はずれ演出に切り替えられる。この場合、役物20開放後5秒未満に全遊技球が役物20から排出された場合には、図144(A)に示すように、はずれ演出A(例えば、図146(11)に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに飲み込まれてしまう態様の演出)が実行される(ステップS896M, S902, S1886, S1887参照)。一方、役物20開放後5秒以上で全遊技球が役物20から排出された場合には、図144(B)に示すように、はずれ演出Aとは異なる演出態様のはずれ演出B(例えば、図146(19)に示すようなカエルのキャラクタがヘビのキャラクタに遭遇しピンチに立たされる態様の演出)が実行される(ステップS896N, S902, S1886, S1887参照)。

【0681】

次いで、はずれ演出を終了するときに保留記憶があれば(ステップS1889のN参照)、図144に示すように、続けて実行される特別図柄の変動表示中に連続演出が実行され、直前のはずれ演出と連続した態様の演出(例えば、図109(3)(4)(5)に示すような女性キャラクタがトンボを捕まえて、カエルのキャラクタに向かって、捕まえたトンボをパスする態様の演出)が実行される(ステップS841C, S843B, S843C, S855B, S855C参照)。

【0682】

次に、役物制御中に遊技球がV入賞し大当たりとなった場合の演出の変化のタイミングを説明する。第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞すると、特別図柄の変動表示が実行される(ステップS344~S346, S121~S123, S131参照)。次いで、小当たりであれば、図145に示すように、可変入賞球装置(役物)20を開放したり役物20内の回転体86や可動部材77を可動させる制御(役物制御)が実行される(ステップS304~S306)。役物制御が実行されている間、役物20内に遊技球が入賞するまでは、図145に示すように、通常の役物制御中演出(例えば、後述する図146(4)に示すようなカエルのキャラクタを登場させるような演出)が実行される(ステップS1874, S1876, S885B, S885C参照)。

【0683】

次いで、役物20内に遊技球が入賞したことにもとづいて、役物入賞時演出に切り替えられる。この場合、役物20開放後5秒未満に全遊技球が役物20から排出されたか否かにかかわらず、図145に示すように、共通の役物入賞時演出が実行される(ステップS889G, S894, S885B, S885C参照)。

【0684】

次いで、役物20内に入賞した遊技球がV入賞した場合には、V入賞時演出に切り替えられる。この場合、役物20開放後5秒未満に全遊技球が役物20から排出された場合には、図145(A)に示すように、V入賞時演出A(例えば、図146(14)に示すようなオスのカエルのキャラクタとメスのカエルのキャラクタが恋に落ちる態様の演出)が実行される(ステップS891K, S894, S885B, S885C参照)。一方、役物20開放後5秒以上で全遊技球が役物20から排出された場合には、図145(B)に示すように、V入賞時演出Aとは異なる演出態様のV入賞時演出B(例えば、図146(

10

20

30

40

50

22) に示すようなカエルのキャラクターが王冠をかぶったような態様の演出) が実行される (ステップ S 8 9 1 L, S 8 9 4, S 8 8 5 B, S 8 8 5 C 参照)。

【0685】

次いで、大当り遊技状態に移行すると、大当り遊技中演出に切り替えられる。この場合、役物 20 開放後 5 秒未満に全遊技球が役物 20 から排出された場合には、図 1 4 5 (A) に示すように、大当り遊技中演出 A が実行される (ステップ S 9 0 4 K, S 9 0 6, S 8 6 0 6, S 8 6 0 7 参照)。一方、役物 20 開放後 5 秒以上で全遊技球が役物 20 から排出された場合には、図 1 4 5 (B) に示すように、大当り遊技中演出 A とは異なる演出態様の大当り遊技中演出 B が実行される (ステップ S 9 0 4 L, S 9 0 6, S 8 6 0 6, S 8 6 0 7 参照)。

10

【0686】

さらに、その後、大当りを終了するとき、大当り後演出に切り替えられる。この場合、役物 20 開放後 5 秒未満に全遊技球が役物 20 から排出された場合には、図 1 4 5 (A) に示すように、大当り後演出 A が実行される (ステップ S 8 6 0 8 N, S 8 6 1 0, S 8 6 5 7, S 8 6 5 8 参照)。一方、役物 20 開放後 5 秒以上で全遊技球が役物 20 から排出された場合には、図 1 4 5 (B) に示すように、大当り後演出 A とは異なる演出態様の大当り後演出 B が実行される (ステップ S 8 6 0 8 O, S 8 6 1 0, S 8 6 5 7, S 8 6 5 8 参照)。

【0687】

次に、第 4 の実施の形態における演出の変化の態様を説明する。図 1 4 6 ~ 図 1 5 0 は、第 4 の実施の形態における演出の変化の態様を示す説明図である。このうち、図 1 4 6 は、第 4 の実施の形態における演出の変化の態様の全体像を示している。また、図 1 4 7 ~ 図 1 5 0 は、図 1 4 6 に示した演出の変化の態様の各部分をそれぞれ示している。また、図 1 4 7 ~ 図 1 5 0 に示す括弧付きの数字 (1) (2) (3) ... は、図 1 4 6 に示す同じ番号の括弧付きの数字 (1) (2) (3) ... にそれぞれ対応している。図 1 4 7 (1) に示すように、第 1 始動入賞口 1 3 (または第 2 始動入賞口 1 4) に遊技球が入賞すると、図 1 4 7 (2) に示すように、特別図柄表示器 8 において特別図柄の変動表示が実行される。なお、この場合、特別図柄の変動表示に同期して飾り図柄の変動表示も実行される。次いで、表示結果が第 1 小当りまたは第 2 小当りである場合には、図 1 4 7 (3) に示すように、特別図柄表示器 8 において小当り図柄として「1」が停止表示される。なお、表示結果が第 3 小当りである場合には、図 1 4 7 (3) において、特別図柄表示器 8 において小当り図柄として「2」が停止表示される。

20

30

【0688】

次いで、小当りとなったことにもとづいて、開放扉 7 6 A, 7 6 B が開放されて役物 20 の開放制御が開始される。また、可変入賞球装置 (役物) 20 を開放したり役物 20 内の回転体 8 6 や可動部材 7 7 を可動させる制御 (役物制御) が実行される (ステップ S 3 0 4 ~ S 3 0 6)。また、役物制御が実行されている間、役物 20 内に遊技球が入賞するまでは、通常の役物制御中演出が実行される (ステップ S 1 8 7 4, S 1 8 7 6, S 8 8 5 B, S 8 8 5 C 参照)。この場合、例えば、図 1 4 7 (4) に示すように、演出表示装置 9 においてカエルのキャラクター 9 0 0 を登場させる態様の役物制御中演出が実行される。

40

【0689】

次いで、図 1 4 8 (5) に示すように、役物制御中に遊技球が入賞することなく開放扉 7 6 A, 7 6 B が閉鎖されて役物 20 が閉鎖状態とされ、はずれとなると、はずれであることを示唆する態様のはずれ演出 C が実行される。例えば、図 1 4 8 (6) に示すように、カエルのキャラクター 9 0 0 がトンボを捕まえ損ねた態様のはずれ演出 C を実行する (ステップ S 8 9 6 B, S 9 0 2, S 1 8 8 6, S 1 8 8 7 参照)。

【0690】

一方、図 1 4 9 (7) に示すように、役物制御中に遊技球が役物 20 内に入賞した場合には、共通の役物入賞時演出に切り替えられる。次いで、図 1 4 9 (8) に示すように、

50

開放扉 76A, 76B が閉鎖されて役物 20 が閉鎖状態とされた後に、図 149 (9) に示すように、役物 20 内に入賞した遊技球が回転体 86 に到達したものの特定入賞口 66A に入賞しなかった (V 入賞しなかった) 場合には、図 149 (10) に示すように、役物開放後 5 秒未満に役物 20 内に入賞した全遊技球の排出を役物排出スイッチ 85a で検出した場合には、はずれであることを示唆する態様のはずれ演出 A が実行される。例えば、図 149 (11) に示すように、カエルのキャラクタ 900 がヘビのキャラクタ 901 に飲み込まれてしまう態様のはずれ演出 A を実行する (ステップ S896M, S902, S1886, S1887 参照)。

【0691】

一方、図 149 (12) に示すように、役物 20 内に入賞した遊技球が回転体 86 に到達し、さらに特定入賞口 66A に入賞した (V 入賞した) 場合には、図 149 (13) に示すように、役物開放後 5 秒未満に役物 20 内に入賞した全遊技球の排出を役物排出スイッチ 85a で検出した場合には、V 入賞を示唆する態様の V 入賞時演出 A が実行される。例えば、図 149 (14) に示すように、オスのカエルのキャラクタ 900 とメスのカエルのキャラクタ 902 が恋に落ちる態様の V 入賞時演出 A を実行する (ステップ S891K, S894, S885B, S885C 参照)。

【0692】

次に、役物開放後 5 秒以上で役物 20 内に入賞した全遊技球が排出された場合を説明する。図 150 (15) に示すように、役物制御中に遊技球が役物 20 内に入賞した場合には、共通の役物入賞時演出に切り替えられる。次いで、図 150 (16) に示すように、開放扉 76A, 76B が閉鎖されて役物 20 が閉鎖状態とされた後に、図 150 (17) に示すように、役物 20 内に入賞した遊技球が回転体 86 に到達したものの特定入賞口 66A に入賞しなかった (V 入賞しなかった) 場合には、図 150 (18) に示すように、役物開放後 5 秒以上で役物 20 内に入賞した全遊技球の排出を役物排出スイッチ 85a で検出した場合には、はずれであることを示唆する態様のはずれ演出 B が実行される。例えば、図 150 (19) に示すように、カエルのキャラクタ 900 がヘビのキャラクタ 901 に遭遇しピンチに立たされる態様のはずれ演出 B を実行する (ステップ S896N, S902, S1886, S1887 参照)。

【0693】

一方、図 150 (20) に示すように、役物 20 内に入賞した遊技球が回転体 86 に到達し、さらに特定入賞口 66A に入賞した (V 入賞した) 場合には、図 150 (21) に示すように、役物開放後 5 秒以上で役物 20 内に入賞した全遊技球の排出を役物排出スイッチ 85a で検出した場合には、V 入賞を示唆する態様の V 入賞時演出 B が実行される。例えば、図 150 (22) に示すように、カエルのキャラクタ 900 が王冠をかぶったような態様の V 入賞時演出 B を実行する (ステップ S891L, S894, S885B, S885C 参照)。

【0694】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、役物 20 内に入賞した全遊技球が役物 20 から排出されるまでの時間に応じて異なる演出態様で、V 入賞時演出や、大当たり遊技中演出、大当たり後演出、はずれ演出を実行する。そのため、役物 20 内に入賞した全遊技球が役物 20 から排出されるまでの時間に応じて演出にバリエーションをもたせることができる。また、また、役物 20 内に入賞した全遊技球が役物 20 から排出されるまでの時間にもとづいて、特定入賞口 66A への遊技球の入賞にもとづく大当たり遊技状態の発生の期待度を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0695】

なお、この実施の形態では、役物 20 を開放してから役物 20 内に入賞した全遊技球が役物 20 から排出されるまでの時間に応じて演出態様を異ならせる場合を示したが、役物 20 内に入賞した全遊技球が排出されるまでの時間計測の起点となるタイミングは、役物 20 開放のタイミングに限られない。例えば、役物 20 内に遊技球が入賞してから役物 2

10

20

30

40

50

0 内に入賞した全遊技球が役物 2 0 から排出されるまでの時間に応じて演出態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、役物 2 0 を閉鎖してから役物 2 0 内に入賞した全遊技球が役物 2 0 から排出されるまでの時間に応じて演出態様を異ならせるようにしてもよい。

【0696】

また、この実施の形態では、必ず役物 2 0 内に入賞した全遊技球が役物 2 0 から排出されるまでの時間に応じて演出を変化させる場合を示したが、V 入賞時演出やはずれ演出など遊技の結果を報知する演出を実行する場合には、図 1 1 0 および図 1 1 1 と同様の処理に従って直前に実行していた演出に応じて演出を選択するようにしてもよい。

【0697】

また、上記に示した各実施の形態において、演出ステージに応じて演出を変化させるように構成してもよい。図 1 5 1 は、演出ステージに応じて演出を変化させる場合のプロセステーブルを示す説明図である。図 1 5 1 に示す例では、役物制御中に遊技球が役物入賞した場合には、演出ステージがいずれのグレードであるかに応じた役物入賞時演出が実行される。この場合、例えば、演出ステージがグレード 1 である場合には、役物入賞時演出用 A プロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で役物入賞時演出が実行される。また、例えば、演出ステージがグレード 2 である場合には、役物入賞時演出用 B プロセステーブルにもとづいて、役物入賞時演出用 A プロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で役物入賞時演出が実行される。さらに、例えば、演出ステージがグレード 3 である場合には、役物入賞時演出用 C プロセステーブルにもとづいて、役物入賞時演出用 A プロセステーブルおよび役物入賞時演出用 B プロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で役物入賞時演出が実行される。

【0698】

また、図 1 5 1 に示す例では、役物制御中に遊技球が V 入賞した場合には、演出ステージがいずれのグレードであるかに応じた V 入賞時演出が実行される。この場合、例えば、演出ステージがグレード 1 である場合には、V 入賞時演出用 A プロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で V 入賞時演出が実行される。また、例えば、演出ステージがグレード 2 である場合には、V 入賞時演出用 B プロセステーブルにもとづいて、V 入賞時演出用 A プロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で V 入賞時演出が実行される。さらに、例えば、演出ステージがグレード 3 である場合には、V 入賞時演出用 C プロセステーブルにもとづいて、V 入賞時演出用 A プロセステーブルおよび V 入賞時演出用 B プロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で V 入賞時演出が実行される。

【0699】

また、図 1 5 1 に示す例では、役物制御を終了する場合であって役物制御中に V 入賞がなかった場合には、演出ステージがいずれのグレードであるかに応じたはずれ演出が実行される。この場合、例えば、演出ステージがグレード 1 である場合には、はずれ演出用 A プロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様ではずれ演出が実行される。また、例えば、演出ステージがグレード 2 である場合には、遊技球が役物 2 0 内のスペシャルルートに入賞した場合には、はずれ演出用 B プロセステーブルにもとづいて、はずれ演出用 A プロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様ではずれ演出が実行される。さらに、例えば、演出ステージがグレード 3 である場合には、はずれ演出用 D プロセステーブルにもとづいて、はずれ演出用 A プロセステーブルおよびはずれ演出用 B プロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様ではずれ演出が実行される。ただし、演出ステージがいずれのグレードであるかにかかわらず、役物制御中に遊技球が役物 2 0 内に入賞しなかった場合には、はずれ演出用 C プロセステーブルにもとづいて、はずれ演出用 A プロセステーブルおよびはずれ演出用 B プロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様ではずれ演出が実行される。

【0700】

また、図 1 5 1 に示す例では、大当たり遊技に移行した場合には、演出ステージがいずれのグレードであるかに応じた大当たり遊技中演出が実行される。この場合、例えば、演出ス

テージがグレード1である場合には、大当り遊技中演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で大当り遊技中演出が実行される。また、例えば、演出ステージがグレード2である場合には、大当り遊技中演出用Bプロセステーブルにもとづいて、大当り遊技中演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当り遊技中演出が実行される。さらに、例えば、演出ステージがグレード3である場合には、大当り遊技中演出用Cプロセステーブルにもとづいて、大当り遊技中演出用Aプロセステーブルおよび大当り遊技中演出用Bプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当り遊技中演出が実行される。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当り（いわゆる直大当り）となったことにもとづいて大当り遊技演出が実行される場合にも、大当り遊技中演出用Bプロセステーブルにもとづいて大当り遊技中演出が実行される。

10

【0701】

また、図151に示す例では、大当り遊技を終了する場合には、演出ステージがいずれのグレードであるかに応じた大当り後演出が実行される。この場合、例えば、演出ステージがグレード1である場合には、大当り後演出用Aプロセステーブルにもとづいて、所定の演出態様で大当り後演出が実行される。また、例えば、演出ステージがグレード2である場合には、大当り後演出用Bプロセステーブルにもとづいて、大当り後演出用Aプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当り後演出が実行される。さらに、例えば、演出ステージがグレード3である場合には、大当り後演出用Cプロセステーブルにもとづいて、大当り後演出用Aプロセステーブルおよび大当り後演出用Bプロセステーブルを用いる場合とは異なる演出態様で大当り後演出が実行される。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動表示結果が大当り（いわゆる直大当り）となったことにもとづいて移行した大当り遊技を終了する場合にも、大当り後演出用Bプロセステーブルにもとづいて大当り後演出が実行される。

20

【0702】

図152および図153は、演出ステージに応じて演出を変化させる場合の役物制御中演出処理（ステップS808）を示すフローチャートである。役物制御中演出処理において、ステップS881～S888の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。図152および図153に示す例では、ステップS888で第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信すると、演出制御用CPU101は、現在の演出グレードに応じて、図151に示す役物入賞時演出用Aプロセステーブル～役物入賞時演出用Cプロセステーブルのいずれかを選択する（ステップS889H）。

30

【0703】

また、V入賞指定コマンドを受信した場合には（ステップS890）、演出制御用CPU101は、現在の演出グレードに応じて、図151に示すV入賞時演出用Aプロセステーブル～V入賞時演出用Cプロセステーブルのいずれかを選択する（ステップS891M）。

【0704】

ステップS893、S894、S895～S896Bの処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0705】

40

ステップS896Aで第1役物入賞指定コマンドまたは第2役物入賞指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、現在の演出グレードに応じて、図151に示すはずれ演出用Aプロセステーブル～はずれ演出用Dプロセステーブルのいずれかを選択する（ステップS896O）。

【0706】

ステップS897～S903の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0707】

ステップS895でV入賞指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、現在の演出グレードに応じて、図151に示す大当り遊技中演出用Aプロセステ

50

ーブル～大当り遊技中演出用Cプロセステーブルのいずれかを選択する（ステップS904M）。

【0708】

ステップS905～S907の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0709】

図154は、演出ステージに応じて演出を変化させる場合の大当り遊技中処理（ステップS810）を示すフローチャートである。大当り遊技中処理において、ステップS8601～S8607の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0710】

ステップS8601で大当り終了指定コマンドを受信している場合には、演出制御用CPU101は、現在の演出グレードに応じて、図151に示す大当り後演出用Aプロセステーブル～大当り後演出用Cプロセステーブルのいずれかを選択する（ステップS8608P）。

【0711】

ステップS8609～S8611の処理は、第1の実施の形態で示したそれらの処理と同様である。

【0712】

なお、上記に示した各実施の形態では、以下の（1）～（12）に示すような遊技機の特徴的構成も示されている。

【0713】

（1）遊技機は、遊技球を用いて所定の遊技を行うことが可能であり、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不可能な閉鎖状態に制御可能な可変入賞球装置（例えば、可変入賞球装置（役物）20）を備え、当該可変入賞球装置内に設けられた進入領域のうち特別領域（例えば、特定入賞口66A）に遊技球が進入したときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に移行させる遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、CPU56を含む遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、各種情報を表示する可変表示部（例えば、演出表示装置9）の表示状態を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU101を含む演出制御用マイクロコンピュータ100）と、可変入賞球装置に進入した遊技球を検出する進入検出手段（例えば、第1役物入賞スイッチ71a、第2役物入賞スイッチ72a）と、可変入賞球装置から排出された遊技球を検出する排出検出手段（例えば、役物排出スイッチ85a）とを備え、遊技制御手段は、遊技領域（例えば遊技領域7）に設けられた始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）に遊技球が進入したことにもとづいて、可変入賞球装置が所定回（例えば1回または2回）開放状態となる開放制御を実行した後（例えば、ステップS417、S443の処理の実行後）、排出検出手段により可変入賞球装置に進入した全ての遊技球が検出されたこと（例えば、ステップS451～S455の処理において、役物内遊技球個数カウンタの値が0になるか、または入賞監視タイマがタイムアウトしたかのいずれかが成立したことにもとづいて、役物閉鎖後処理に移行するように構成する場合におけるステップS453のY）、または可変入賞球装置の開放制御に関連した所定のタイミング（例えば、可変入賞球装置（役物）20の開放開始時。なお、可変入賞球装置（役物）20への遊技球の進入時や特別図柄の変動開始時などのタイミングであってもよい。）から所定期間（例えば入賞監視時間）が経過したこと（例えば、ステップS451～S455の処理において、役物内遊技球個数カウンタの値が0になるか、または入賞監視タイマがタイムアウトしたかのいずれかが成立したことにもとづいて、役物閉鎖後処理に移行するように構成する場合におけるステップS451のY）にもとづいて、次の開放制御を実行可能な状態に制御する（例えば、ステップS455の処理を実行して役物閉鎖後処理に移行する）開放制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS453A～S455の処理を実行する部分）と、始動領域への遊技球の進入が所定時間ないときに実行されるデモンストレーション表示を可変表示部に表示させる

10

20

30

40

50

ためのデモコマンド（例えば客待ちデモ表示コマンド）を送信するデモコマンド送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS53の処理を実行する部分）とを含み、演出制御手段は、デモコマンド送信手段からのデモコマンドを受信したこと（例えば、ステップS664のY）にもとづいて可変表示部にデモンストレーション表示を表示し（例えば、ステップS709のデモ表示制御処理を実行し）、デモコマンド送信手段は、開放制御手段が次の開放制御を実行可能な状態に制御したとき（例えばステップS455の処理を実行したとき）に始動領域に遊技球が進入していない場合（例えばステップS51のY）にはデモコマンドを送信する（例えば、ステップS53の処理を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、正常な制御状態であれば遊技者が注意を惹いている状態でデモンストレーション表示が行われるのを防止することができ、遊技者が興醒めしてしまうのを防止することができる。

10

【0714】

（2）遊技機は、遊技球を用いて所定の遊技を行うことが可能であり、所定の移行条件の成立（例えば、ステップS62の大当たり判定で「大当たり」または「小当たり」と決定されたこと）にもとづいて遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に移行させる遊技機であって、特定遊技状態において遊技球が入賞しない閉鎖状態と遊技球が入賞可能な開放状態とに変化可能な可変入賞球装置（例えば、大入賞口を構成する特別可変入賞球装置120）と、特定遊技状態中における可変入賞球装置への入賞の標準値（例えば、16ラウンドの大当たり遊技状態のときは、ラウンド中に遊技球が大入賞口に10個入賞すれば次のラウンドに移行されるので標準値は160個（10個×16ラウンド）を示す値となる。）よりも多い値であって特定遊技状態における可変入賞球装置への入賞を許容する閾値（例えば、16ラウンドの大当たり遊技状態のときは192個を示す値）を記憶する閾値記憶手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS136A、S1459Aの処理を実行する部分）と、可変入賞球装置に入賞した遊技球を検出して検出信号を出力する検出手段（例えば、カウントスイッチ23）と、特定遊技状態において検出手段から検出信号が出力されたことにもとづいて可変入賞球装置への入賞数を計測する入賞数計測手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるカウントスイッチ23がオンしたことにともづいてステップS487の処理を実行する部分）と、特定遊技状態以外の通常状態（例えば、大当たり遊技状態以外の遊技状態）において検出手段から検出信号が出力されたことにともづいて異常入賞と判定する第1異常入賞判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS255のNのときにステップS258のNとなったことにともづいて大入賞口への異常入賞が発生したと判定する処理（ステップS260）を実行する部分）と、特定遊技状態において入賞数計測手段により計測された入賞数が閾値を超えたことにともづいて異常入賞と判定する第2異常入賞判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS255のYのときに異常入賞判定カウンタの値が0であるか否か判定する処理（ステップS260）を実行する部分）と、第1異常入賞判定手段または第2異常入賞判定手段により異常入賞と判定された場合（例えばステップS260のY）に異常報知を実行する異常報知実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS261の処理を実行する部分、および演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS707の処理を実行する部分）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、通常遊技状態および特定遊技状態のいずれの遊技状態においても異常入賞を的確に検出し判定することができる。

20

30

40

【0715】

（3）遊技機は、遊技球を用いて所定の遊技を行うことが可能な遊技機であって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不可能な閉鎖状態とに変化可能な可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置120、可変入賞球装置15）と、所定の開放条件が成立（例えば、特別図柄の可変表示結果が大当たりとなって大当たり遊技状態に移行したこと、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったこと）したときに可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態に変化させる可変入賞装置制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560に

50

おけるステップS 4 7 7を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0におけるステップS 4 1 0 3を実行して可変入賞球装置1 5を開放状態に制御する部分)と、可変入賞装置に進出した遊技球を検出して入賞検出信号を出力する入賞検出手段(例えば、カウントスイッチ2 3、第2始動口スイッチ1 4 a)と、可変入賞装置制御手段によって可変入賞装置が開放状態に制御されていないときに、入賞検出手段が入賞検出信号を出力したことにもとづいて、異常入賞が発生したと判定する異常入賞判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0において、ステップS 2 5 5のYのときに異常入賞判定カウンタの値が0であるか否かを判定する処理(ステップS 2 6 0)を実行する部分。ステップS 2 6 3でNのときにステップS 2 6 6を事項する部分)と、遊技機において異常入賞と異なる所定の異常状態(例えば、磁気異常、振動異常、異常開放)が発生したか否かを判定する異常状態判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0におけるステップS 2 7 9, S 2 8 2, S 2 8 5, S 2 8 6, S 2 8 9を実行する部分)と、異常入賞判定手段によって異常入賞が発生したと判定されたことまたは異常状態判定手段によって所定の異常状態が発生したと判定されたことにもとづいて、遊技機の外部に設けられている外部装置に所定の異常信号を出力するための外部出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0におけるステップS 2 6 2, S 2 6 8, 2 8 1, S 2 8 4, S 2 8 8, S 2 9 1, S 1 0 6 9~S 1 0 7 4, S 1 1 0 2, S 1 1 0 3を実行する部分)とを備え、外部出力手段は、異常入賞判定手段によって異常入賞が発生したと判定されたときと異常状態判定手段によって所定の異常状態が発生したと判定されたときとで、遊技機に設けられた共通の出力端子に所定の異常信号を出力可能とした(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0は、情報端子盤3 4の共通のコネクタC N 6を用いて異常信号をホールコンピュータに出力する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、異常入賞が発生したことおよび遊技機において所定の異常状態が発生したことなど複数の異常が発生したことを示す情報を外部装置に出力することができる。また、外部装置に情報を出力するための機構の部品数の増加や配線作業の複雑化を防ぐことができる。

【0 7 1 6】

(4)遊技機は、各々を識別可能な識別情報(例えば特別図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置(例えば、特別図柄表示器8)を備え、該可変表示装置に特定表示結果(例えば大当たり図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な複数のラウンド(例えば、1 6ラウンド)を実行可能な特定遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)に移行させる遊技機であって、可変表示装置に導出表示される表示結果を特定表示結果とするか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0におけるステップS 6 1, S 6 2で大当たりとするか小当たりとするかを決定する処理を実行する部分)と、特定遊技状態におけるラウンド数を決定するラウンド数決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0におけるステップS 6 1, S 6 2で、図2 8に示すテーブルにもとづいて、3ラウンドの大当たり遊技に対応する第1小当たりとするのか、8ラウンドの大当たり遊技に対応する第2小当たりとするのか、1 6ラウンドの大当たり遊技に対応する大当たりまたは第3小当たりとするのかを決定する処理を実行する部分)と、複数回の可変表示に亘って実行可能なモード演出(例えば、背景画像を用いた演出)をあらかじめ段階的に上下関係が定められた複数種類のモード演出の中から選択するモード演出段階選択手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるステップS 8 6 5 9の処理を実行する部分)と、可変表示装置を含む演出装置(例えば、演出表示装置9)を用いて、モード演出段階選択手段により選択されたモード演出を実行するモード演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるステップS 8 6 6 0の処理を実行する部分)と、該モード演出実行手段が実行中のモード演出を記憶するモード演出記憶手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に搭載されたRAMにおいて、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0が実行するステップS 8 6 5 9の処理にもとづいてフラグの値を記憶する部分)とを備え、モード演出段階選択手段は、ラウンド数決定手段により決定されたラウンド数が所定の数(例えば、1 6

10

20

30

40

50

ラウンド) 以上であった場合に、モード演出記憶手段に記憶されているモード演出よりも上位の段階のモード演出を選択し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した表示結果指定コマンドが「02」, 「03」であることによって16ラウンドの大当たりであることが示されている場合に、ステップS8659で、図93に示すテーブルを参照してグレードフラグの値が1または2であるときにグレードフラグの値に1を加え、ステップS8660で、変更後のグレードフラグの値に応じて背景画像を変更する)、ラウンド数決定手段により決定されたラウンド数が所定の数(例えば、16ラウンド)未満であった場合に、モード演出記憶手段に記憶されているモード演出よりも下位の段階のモード演出を選択する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、受信した表示結果指定コマンドが「01」であることによって8ラウンドの大当たりであることが示されている場合に、ステップS8659で、図93に示すテーブルを参照してグレードフラグの値が2または3であるときにグレードフラグの値から1または2を減じ、ステップS8660で、変更後のグレードフラグの値に応じて背景画像を変更する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定の数以上のラウンド数の特定遊技状態に移行させるための大当たりを発生させ続けることによる遊技興趣を向上させることができ、さらに、特定遊技状態の終了後の通常遊技中においてもその興趣を持続させることができる。

10

【0717】

(5) 遊技領域に設けられた始動領域(例えば、第1始動入賞口13。第2始動入賞口14)に入球した遊技球を検出する始動検出手段(例えば、第1始動口スイッチ13a。第2始動口スイッチ13b)と、始動検出手段によって遊技球が検出されたことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置(例えば、特別図柄表示器8)と、可変表示装置に開放表示結果(例えば、小当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する始動動作を行う可変入賞装置(例えば、可変入賞球装置(役物)20)と、該可変入賞装置に設けられた複数の領域のうち特定領域(例えば、特定入賞口66A)に進入した遊技球を検出する特定検出手段(例えば、特定領域スイッチ66a)とを備え、可変表示装置に特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたことにもとづいて、または可変表示装置に開放表示結果が導出表示されたことによる始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに進入した遊技球が特定検出手段によって検出されたことにもとづいて遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御する遊技機であって、遊技球が入賞可能な開放状態と遊技球が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する特別可変入賞装置(例えば、特別可変入賞球装置120)と、特定遊技状態に制御されているときに、特別可変入賞装置を所定回数(例えば、3ラウンド。8ラウンド。16ラウンド)開放状態とするラウンド遊技を実行する特別可変入賞装置制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS308~S310を実行する部分)と、可変表示装置に導出表示される表示結果を特定表示結果とするか否か、および可変表示装置に導出表示される表示結果を開放表示結果とするか否か、複数の開放表示結果のうちいずれの開放表示結果とするかを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61, S62を実行する部分)とを備え、可変表示装置に導出表示される表示結果が第1の開放表示結果であるときに第2の開放表示結果であるときとでは、始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに進入した遊技球が特定検出手段によって検出されたことにもとづいて制御される特定遊技状態におけるラウンド数または1ラウンドあたりの開放回数または開放期間が異なり(例えば、図30に示すように、第1小当たりにおいてV入賞した場合には3ラウンドの大当たりとなり、第2小当たりにおいてV入賞した場合には8ラウンドの大当たりとなり、第3小当たりにおいてV入賞した場合には16ラウンドの大当たりとなる。)、事前決定手段によって決定された開放表示結果に応じて異なる演出態様で、特定遊技状態時に対応する特定遊技状態対応演出(例えば、V入賞時演出。大当たり遊技中演出。大当たり後演出)、始動動作にて可変入賞装置が開放状態となっ

20

30

40

50

たときに特定検出手段によって特定領域への遊技球の進入が検出されなかったことに対応する特定領域非検出対応演出（例えば、はずれ演出）、始動動作に対応する始動動作対応演出（例えば、役物入賞時演出やV入賞時演出など役物制御中に実行される演出）、または可変入賞装置に遊技球が入賞したことに対応する入賞演出（例えば、役物入賞時演出）を実行する演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS808～S811を実行する部分。この場合に、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1小当りまたは第2小当りである場合には、図76に示す役物入賞時演出用A、V入賞時演出用A、はずれ演出用A、大当り遊技中演出用Aおよび大当り後演出用Aプロセステーブルを用いて、図101および図102に示す役物入賞時演出A、V入賞時演出A、はずれ演出A、大当り遊技中演出Aおよび大当り後演出Aを実行する。また、第3小当りである場合には、図76に示す役物入賞時演出用B、V入賞時演出用B、はずれ演出用B、大当り遊技中演出用Bおよび大当り後演出用Bプロセステーブルを用いて、図101および図102に示す役物入賞時演出B、V入賞時演出B、はずれ演出B、大当り遊技中演出Bおよび大当り後演出Bを実行する。）をさらに備えたことを特徴とする遊技機。そのような構成によれば、事前決定手段によって決定された開放表示結果に応じて異なる演出態様で、特定遊技状態時に対応する特定遊技状態対応演出、始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに特定検出手段によって特定領域への遊技球の進入が検出されなかったことに対応する特定領域非検出対応演出、始動動作に対応する始動動作対応演出、または可変入賞装置に遊技球が入賞したことに対応する入賞演出を実行する演出実行手段を備えるように構成されているので、事前決定手段によって決定された期間に応じて演出にバリエーションをもたせることができる。また、可変入賞装置の特定領域に入賞した後の特定遊技状態の遊技価値を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0718】

（6）遊技領域に設けられた始動領域（例えば、第1始動入賞口13。第2始動入賞口14）に入球した遊技球を検出する始動検出手段（例えば、第1始動口スイッチ13a。第2始動口スイッチ13b）と、始動検出手段によって遊技球が検出されたことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置（例えば、特別図柄表示器8）と、可変表示装置に開放表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する始動動作を行う可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置（役物）20）と、該可変入賞装置に設けられた複数の領域のうち特定領域（例えば、特定入賞口66A）に進入した遊技球を検出する特定検出手段（例えば、特定領域スイッチ66a）とを備え、可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて、または可変表示装置に開放表示結果が導出表示されたことによる始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに進入した遊技球が特定検出手段によって検出されたことにもとづいて遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに、可変入賞装置に入賞した遊技球を計数する遊技球計数手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS645A、S647Aを実行する部分）と、遊技球計数手段が計数した遊技球の数に応じて異なる演出態様で、特定遊技状態時に対応する特定遊技状態対応演出（例えば、V入賞時演出。大当り遊技中演出。大当り後演出）、または始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに特定検出手段によって特定領域への遊技球の進入が検出されなかったことに対応する特定領域非検出対応演出（例えば、はずれ演出）を実行する演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS808～S811を実行する部分。この場合に、演出制御用マイクロコンピュータ100は、役物20への遊技球の入賞数が1以下である場合には、図116に示す役物入賞時演出用A、V入賞時演出用A、はずれ演出用A、大当り遊技中演出用Aおよび大当り後演出用Aプロセステーブルを用いて、図120および図121に示す役物入賞時演出A、V入賞時演出A、はずれ演出A、大当り遊技中演

10

20

30

40

50

出Aおよび大当り後演出Aを実行する。また、役物20への遊技球の入賞数が2以上である場合には、図116に示す役物入賞時演出用B、V入賞時演出用B、はずれ演出用B、大当り遊技中演出用Bおよび大当り後演出用Bプロセステーブルを用いて、図120および図121に示す役物入賞時演出B、V入賞時演出B、はずれ演出B、大当り遊技中演出Bおよび大当り後演出Bを実行する。)とを備えたことを特徴とする遊技機。そのような構成によれば、遊技球計数手段が計数した遊技球の数に応じて異なる演出態様で、特定遊技状態時に対応する特定遊技状態対応演出、または始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに特定検出手段によって特定領域への遊技球の進入が検出されなかったことに対応する特定領域非検出対応演出を実行する演出実行手段を備えるように構成されているので、可変入賞装置への遊技球の入賞数に応じて演出にバリエーションをもたせることができる。また、可変入賞装置への遊技球の入賞数にもとづいて、特定領域への遊技球の入賞にもとづく特定遊技状態の発生の期待度を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【0719】

(7) 遊技領域に設けられた始動領域(例えば、第1始動入賞口13。第2始動入賞口14)に入球した遊技球を検出する始動検出手段(例えば、第1始動口スイッチ13a。第2始動口スイッチ13b)と、始動検出手段によって遊技球が検出されたことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置(例えば、特別図柄表示器8)と、可変表示装置に開放表示結果が導出表示されたことにもとづいて遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する始動動作を行う可変入賞装置(例えば、可変入賞球装置(役物)20)と、該可変入賞装置に設けられた複数の領域のうち特定領域(例えば、特定入賞口66A)に進入した遊技球を検出する特定検出手段(例えば、特定領域スイッチ66a)とを備え、可変表示装置に特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて、または可変表示装置に開放表示結果が導出表示されたことによる始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに進入した遊技球が特定検出手段によって検出されたことにもとづいて遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御する遊技機であって、可変入賞装置は、該可変入賞装置内に進入した遊技球を複数の領域に誘導可能な誘導経路(例えば、ノーマルルート。スペシャルルート)を複数設けられ、複数の誘導経路は、第1の誘導経路(例えば、ノーマルルート)と、該第1の誘導経路よりも遊技球が特定領域に進入する確率が高くなるように構成された第2の誘導経路(例えば、スペシャルルート)とを含み、第2の誘導経路に進入した遊技球を検出する第2経路進入検出手段(例えば、第2役物入賞スイッチ72a)と、第2経路進入検出手段によって遊技球が検出されたか否かに応じて異なる演出態様で、特定遊技状態時に対応する特定遊技状態対応演出(例えば、V入賞時演出。大当り遊技中演出。大当り後演出)、または始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに特定検出手段によって特定領域への遊技球の進入が検出されなかったことに対応する特定領域非検出対応演出(例えば、はずれ演出)を実行する演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS808~S811を実行する部分。この場合に、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ノーマルルートに入賞した場合には、図127に示す役物入賞時演出用A、V入賞時演出用A、はずれ演出用A、大当り遊技中演出用Aおよび大当り後演出用Aプロセステーブルを用いて、図132および図133に示す役物入賞時演出A、V入賞時演出A、はずれ演出A、大当り遊技中演出Aおよび大当り後演出Aを実行する。また、スペシャルルートに入賞した場合には、図127に示す役物入賞時演出用B、V入賞時演出用B、はずれ演出用B、大当り遊技中演出用Bおよび大当り後演出用Bプロセステーブルを用いて、図132および図133に示す役物入賞時演出B、V入賞時演出B、はずれ演出B、大当り遊技中演出Bおよび大当り後演出Bを実行する。)とを備えたことを特徴とする遊技機。そのような構成によれば、第2経路進入検出手段によって遊技球が検出されたか否かに応じて異なる演出態様で、特定遊技状態時に対応する特定遊技状態対応演出、または始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに特定検出手段に

20

30

40

50

よって特定領域への遊技球の進入が検出されなかったことに対応する特定領域非検出対応演出を実行する演出実行手段を備えるように構成されているので、第2経路に遊技球が進入したか否かに応じて演出にバリエーションをもたせることができる。また、第2経路に遊技球が進入したか否かにもとづいて、特定領域への遊技球の入賞にもとづく特定遊技状態の発生の期待度を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0720】

(8) 遊技領域に設けられた始動領域(例えば、第1始動入賞口13。第2始動入賞口14)に入球した遊技球を検出する始動検出手段(例えば、第1始動口スイッチ13a。第2始動口スイッチ13b)と、始動検出手段によって遊技球が検出されたことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置(例えば、特別図柄表示器8)と、可変表示装置に開放表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する始動動作を行う可変入賞装置(例えば、可変入賞球装置(役物)20)と、該可変入賞装置に設けられた複数の領域のうち特定領域(例えば、特定入賞口66A)に進入した遊技球を検出する特定検出手段(例えば、特定領域スイッチ66a)とを備え、可変表示装置に特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたことにもとづいて、または可変表示装置に開放表示結果が導出表示されたことによる始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに進入した遊技球が特定検出手段によって検出されたことにもとづいて遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当り遊技状態)に制御する遊技機であって、可変入賞装置に入賞した遊技球の排出が完了するタイミングに応じて(例えば、ステップ430Aで役物開放後時間計測タイマの値が5秒以上を経過しステップS430Bで5秒経過指定コマンドを送信した後に、役物排出スイッチ85aで遊技球の排出を検出してステップS453で役物内遊技球個数カウンタの値が0となったか、またはステップ430Aで役物開放後時間計測タイマの値が5秒以上を経過する前に、5秒経過指定コマンドを送信することなく役物排出スイッチ85aで遊技球の排出を検出してステップS453で役物内遊技球個数カウンタの値が0となったかに応じて)異なる演出態様で、特定遊技状態時に対応する特定遊技状態対応演出(例えば、V入賞時演出。大当り遊技中演出。大当り後演出)、または始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに特定検出手段によって特定領域への遊技球の進入が検出されなかったことに対応する特定領域非検出対応演出(例えば、はずれ演出)を実行する演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS808~S811を実行する部分。この場合に、演出制御用マイクロコンピュータ100は、役物20内から5秒未満で全遊技球が排出された場合には、図140に示すV入賞時演出用A、はずれ演出用A、大当り遊技中演出用Aおよび大当り後演出用Aプロセステーブルを用いて、図144および図145に示すV入賞時演出A、はずれ演出A、大当り遊技中演出Aおよび大当り後演出Aを実行する。また、役物20内から5秒以上で全遊技球が排出された場合には、図140に示すV入賞時演出用B、はずれ演出用B、大当り遊技中演出用Bおよび大当り後演出用Bプロセステーブルを用いて、図144および図145に示すV入賞時演出B、はずれ演出B、大当り遊技中演出Bおよび大当り後演出Bを実行する。)とを備えたことを特徴とする遊技機。そのような構成によれば、可変入賞装置に入賞した遊技球の排出が完了するタイミングに応じて異なる演出態様で、特定遊技状態時に対応する特定遊技状態対応演出、または始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに特定検出手段によって特定領域への遊技球の進入が検出されなかったことに対応する特定領域非検出対応演出を実行する演出実行手段を備えるように構成されているので、始動動作中に可変入賞装置に入賞した遊技球の排出が完了するまでの時間に応じて演出にバリエーションをもたせることができる。また、始動動作中に可変入賞装置に入賞した遊技球の排出が完了するまでの時間にもとづいて、特定領域への遊技球の入賞にもとづく特定遊技状態の発生の期待度を遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0721】

(9) 遊技機は、可変表示装置における識別情報の可変表示に対応した可変表示対応演出を実行する可変表示対応演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS843B, S843C, S844, S851A~S858A, S1864を実行する部分）を備え、可変表示対応演出実行手段は、演出実行手段によって実行される特定遊技状態対応演出、特定領域非検出対応演出または始動動作対応演出に連続した演出態様で、可変表示対応演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、特別図柄の変動表示に同期して飾り図柄の変動表示を実行するとともに、役物制御中演出と同様のキャラクタ（例えば、カエルのキャラクタ900）を登場させる演出を実行することによって、その後に実行されうる役物制御中演出と連続した態様の演出を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示対応演出実行手段が、演出実行手段によって実行される特定遊技状態対応演出、特定領域非検出対応演出または始動動作対応演出に連続した演出態様で、可変表示対応演出を実行するように構成されているので、特定遊技状態対応演出、特定領域非検出対応演出、始動動作対応演出および可変表示対応演出にわたって演出に連続感を与えることができる。

10

【0722】

(10) 遊技機は、可変表示装置における識別情報の可変表示に対応した可変表示対応演出を実行する可変表示対応演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS843B, S843C, S844, S851A~S858A, S1864を実行する部分）と、始動検出手段による検出数を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、保留記憶数カウンタ）とを備え、可変表示対応演出実行手段は、演出実行手段が特定領域非検出対応演出を終了した後に、保留記憶があることにもとづいて、次に実行される識別情報の可変表示に対応した可変表示対応演出として、特定領域非検出対応演出に連続した演出態様の可変表示対応演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS1889でNと判定したときにステップS841Cで選択した連続演出用プロセステーブルを用いて、ステップS843B, S843C, S844, S851A~S858A, S1864を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示対応演出実行手段が、演出実行手段が特定領域非検出対応演出を終了した後に、保留記憶があることにもとづいて、次に実行される識別情報の可変表示に対応した可変表示対応演出として、特定領域非検出対応演出に連続した演出態様の可変表示対応演出を実行するように構成されているので、特定領域非検出対応演出に続く次の可変表示対応演出にわたって演出に連続感を与えることができる。

20

30

【0723】

(11) 遊技機は、始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに特定検出手段によって特定領域への遊技球の進入が検出されたか否かの結果を報知する結果報知演出（例えば、V入賞時演出。はずれ演出）を実行する結果報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS890~S894, S885B, S885C, S896A~S902, S1886, S1887を実行する部分）を備え、結果報知演出実行手段は、特定検出手段によって特定領域への遊技球の進入が検出されたか否かの結果が判明する前に実行していた演出に対応する演出態様で結果報知演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS891aでNのときステップS891Bで選択したV入賞時演出用Aプロセステーブルを用いてステップS894, S885A, S885Bを実行する。ステップS891aでYのときステップS891Cで選択したV入賞時演出用Bプロセステーブルを用いてステップS894, S885A, S885Bを実行する。ステップS896aでNのときステップS896Dで選択したはずれ演出用Aプロセステーブルを用いてステップS902, S1886, S1887を実行する。ステップS896aでYのときステップS896Eで選択したはずれ演出用Bプロセステーブルを用いてステップS902, S1886, S1887を実行する。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、結果報知演出実行手段が、特定検出手段によって特定領域への遊技球の進入が検出されたか否かの結果が判明する前に実

40

50

行していた演出に対応する演出態様で結果報知演出を実行するように構成されているので、特定領域に遊技球が進入して特定遊技状態に移行するか否かの結果が判明する前後で連続した態様の演出を行うことができ、演出に連続感を与えることができる。

【0724】

(12) 特別可変入賞装置は、可変入賞装置と兼用である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、可変入賞球装置（役物）20を大入賞口と兼用で用いる場合に、ステップS477で可変入賞球装置20を開状態に制御し、ステップS499で可変入賞球装置20を閉状態に制御する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別可変入賞装置が、可変入賞装置と兼用であるように構成されているので、可変入賞装置も特別可変入賞装置として用いることによって遊技を多様化することができる。

10

【産業上の利用可能性】

【0725】

本発明は、遊技領域に設けられた始動領域に入球した遊技球を検出する始動検出手段と、始動検出手段によって遊技球が検出されたことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置と、可変表示装置に開放表示結果が導出表示されたことにもとづいて遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉鎖状態とに変化する始動動作を行う可変入賞装置と、該可変入賞装置に設けられた複数の領域のうち特定領域に進入した遊技球を検出する特定検出手段とを備え、可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたことにもとづいて、または可変表示装置に開放表示結果が導出表示されたことによる始動動作にて可変入賞装置が開放状態となったときに進入した遊技球が特定検出手段によって検出されたことにもとづいて遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御するパチンコ遊技機等の遊技機に適用される。

20

【符号の説明】

【0726】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 10 普通図柄表示器
- 16 開閉板
- 20 役物（可変入賞球装置）
- 23 カウントスイッチ
- 31 主基板
- 56 CPU
- 66 特定開口
- 66a 特定領域スイッチ
- 66b 特定側面側開口
- 67 進入口
- 71 第1通過口
- 72 第2通過口
- 71a 第1役物入賞スイッチ
- 72a 第2役物入賞スイッチ
- 76A 第1開放扉
- 76B 第2開放扉
- 77 可動部材
- 78 装飾部材
- 80 演出制御基板
- 85a 役物排出スイッチ
- 86 回転体
- 100 演出制御用マイクロコンピュータ
- 101 演出制御用CPU

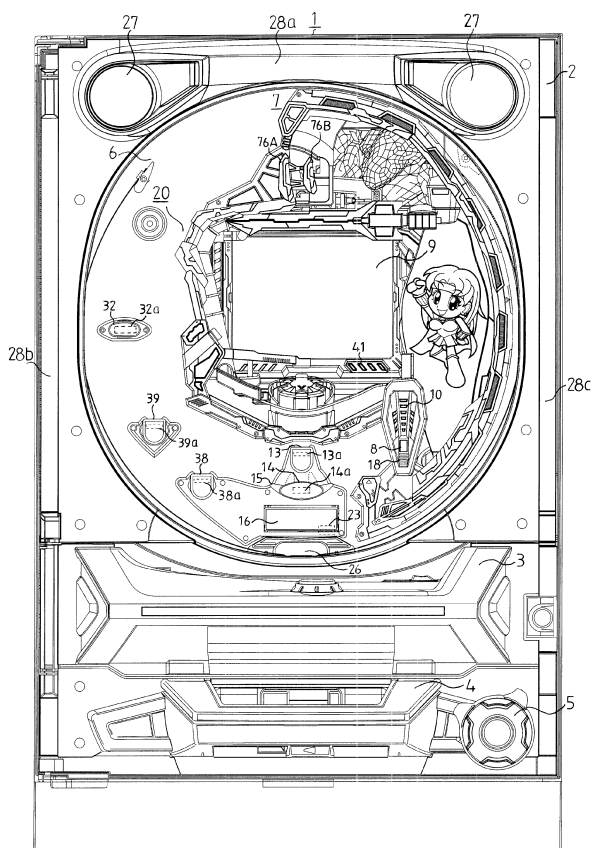
30

40

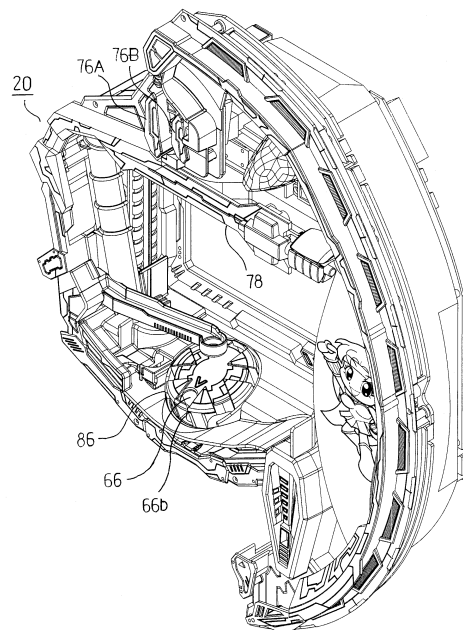
50

560 遊技制御用マイクロコンピュータ

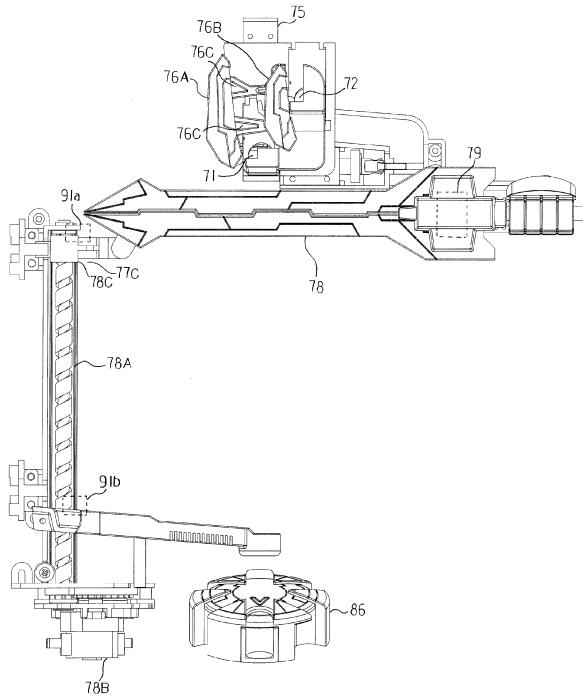
【図 1】



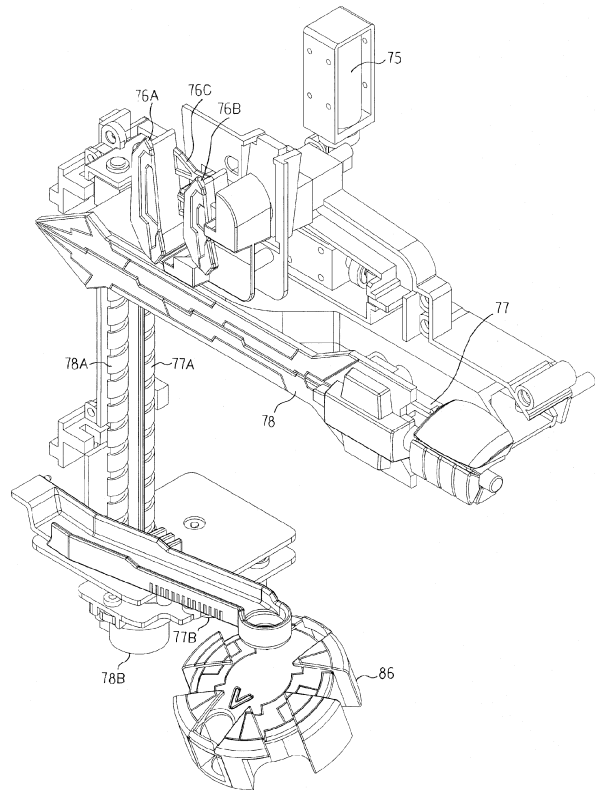
【図 2】



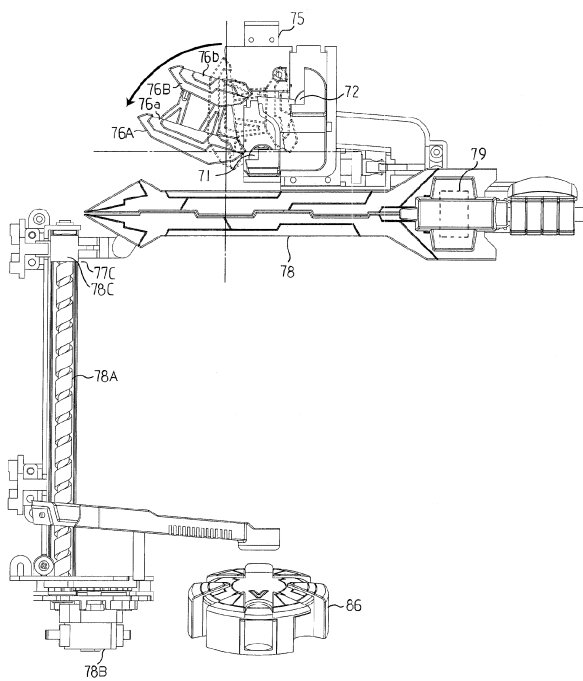
【図 3】



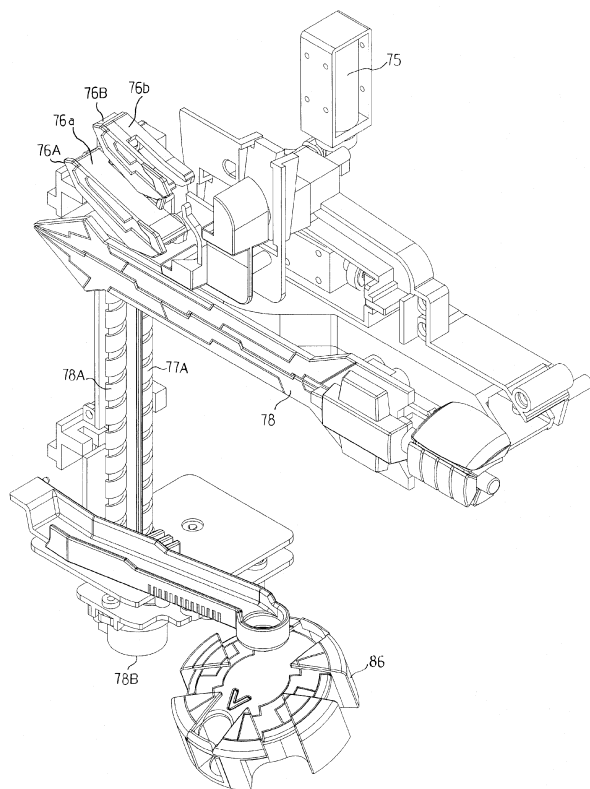
【図 4】



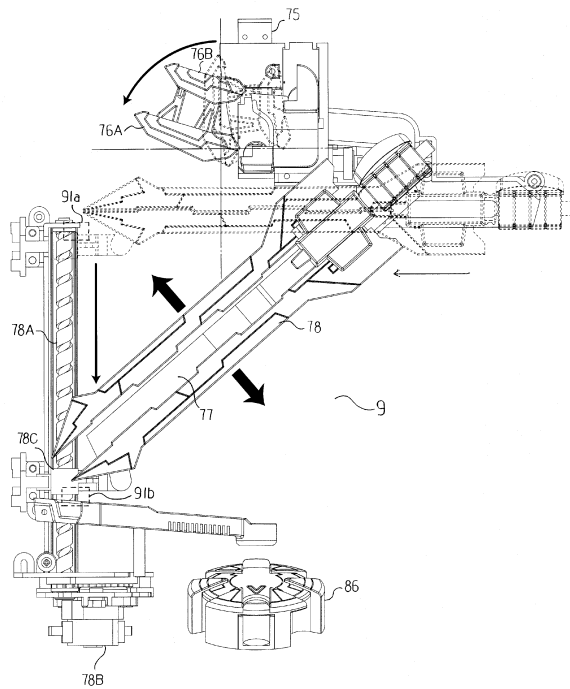
【図 5】



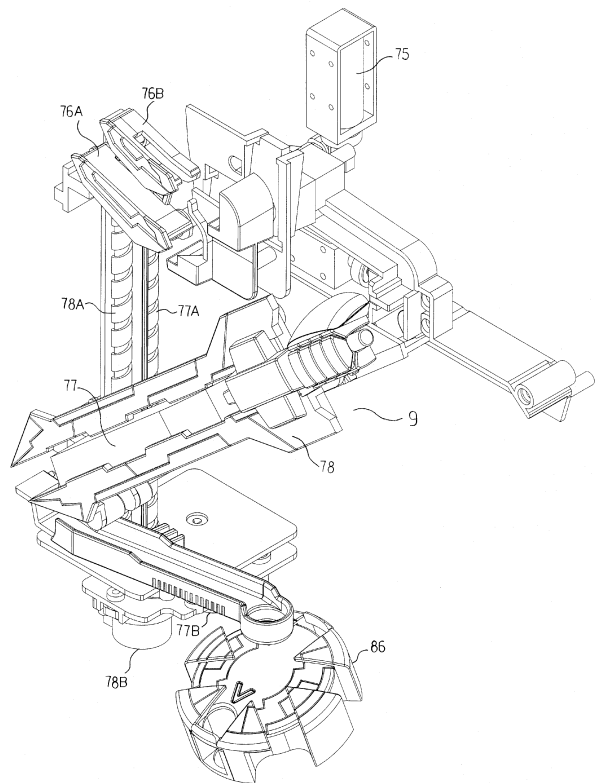
【図 6】



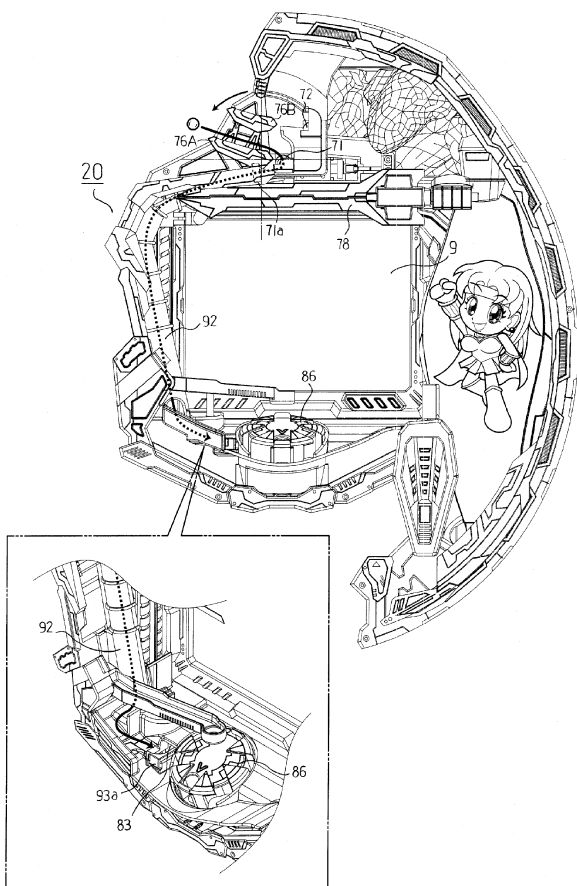
【図 7】



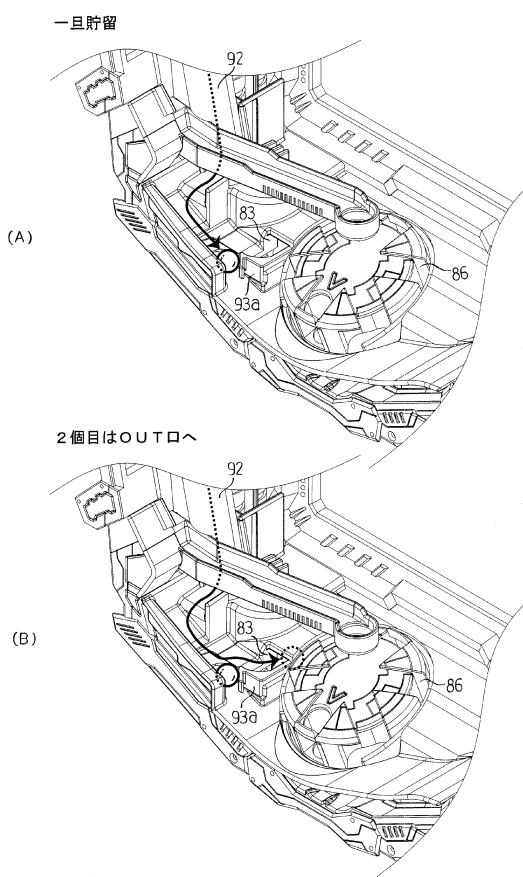
【図 8】



【図 9】

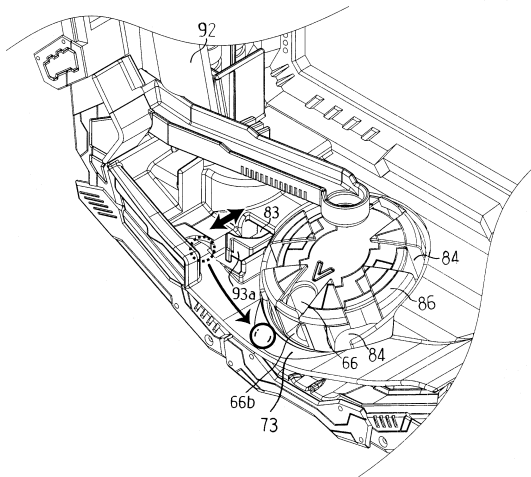


【図 10】



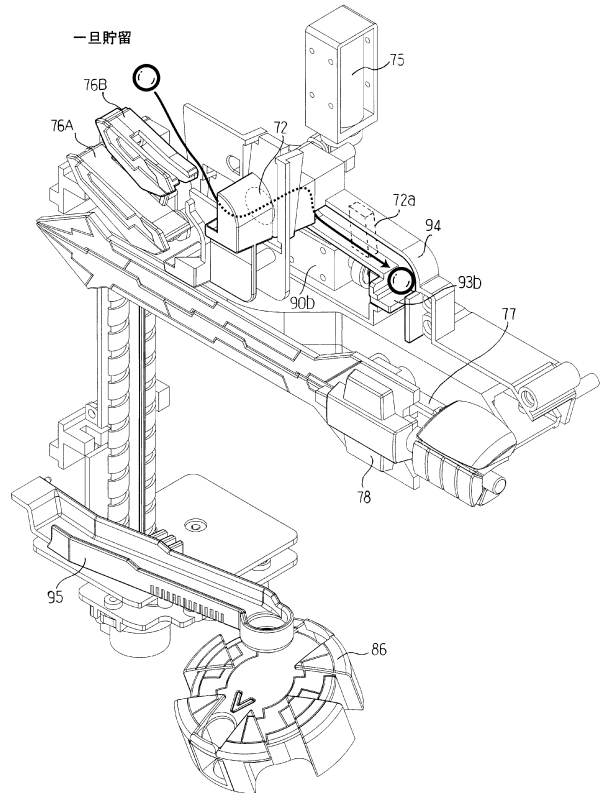
【図 1 1】

貯留解除



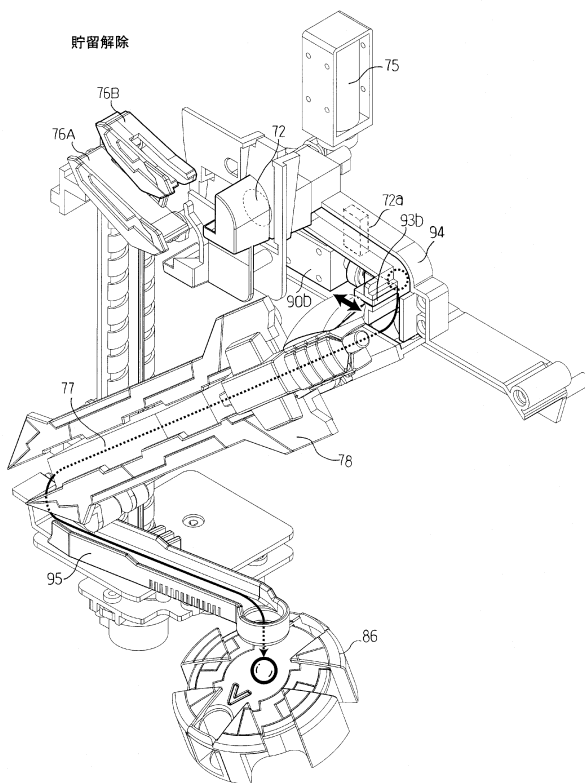
【図 1 2】

一旦貯留



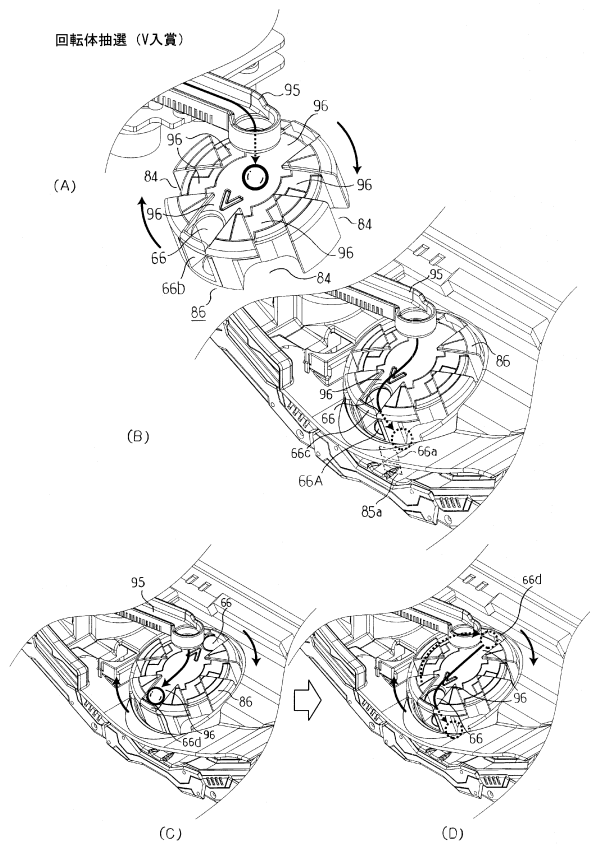
【図 1 3】

貯留解除



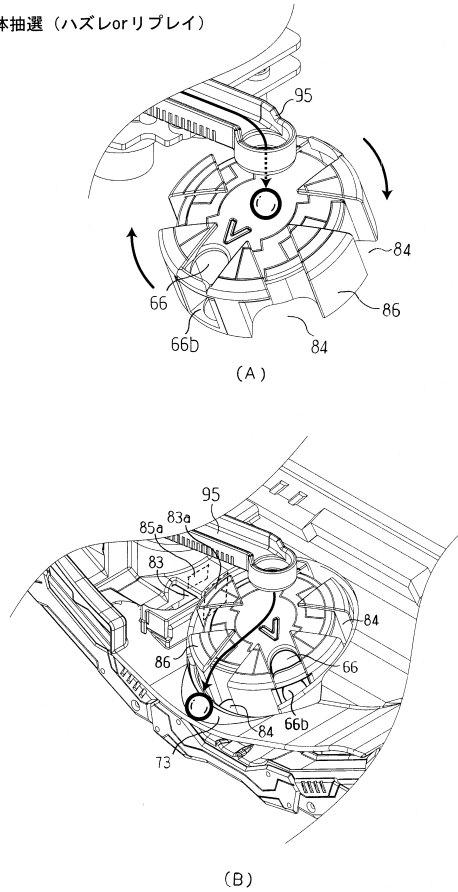
【図 1 4】

回転体抽選 (V入賞)

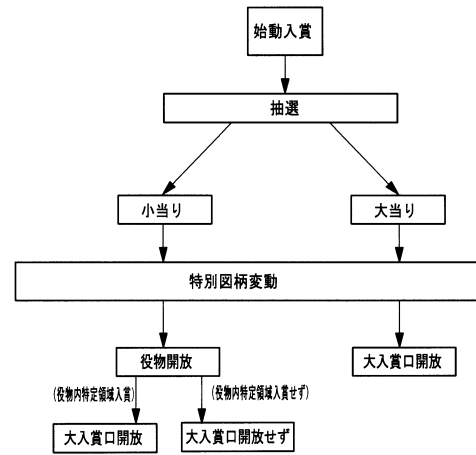


【図 15】

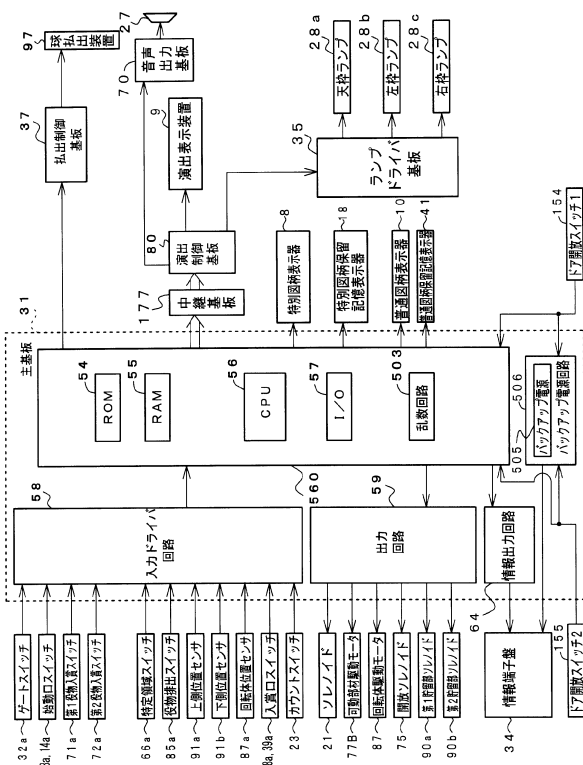
回転体抽選 (ハズレorリプレイ)



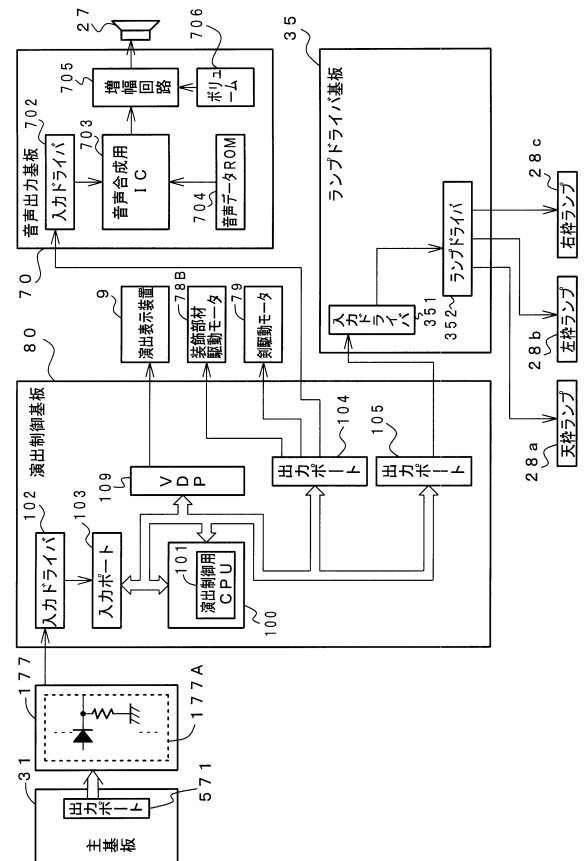
【図 16】



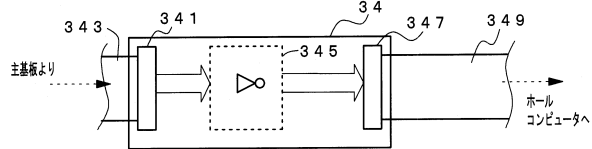
【図 17】



【図 18】



【図 19】



【図 21】

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート 2	7	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	4	時短信号	1	オン
	3	大当り 2 信号	1	オン
	2	大当り 1 信号	1	オン
	1	図柄確定回数 1 信号	1	オン
	0	始動口 1 信号	1	オン
出力ポート 3	7	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	3	未使用	—	—
	2	未使用	—	—
	1	賞球情報信号 (10 個 1 パルス)	1	オン
	0	異常信号 (異常入賞、異常始動入賞、磁気異常、振動異常、異常開放)	1	オン

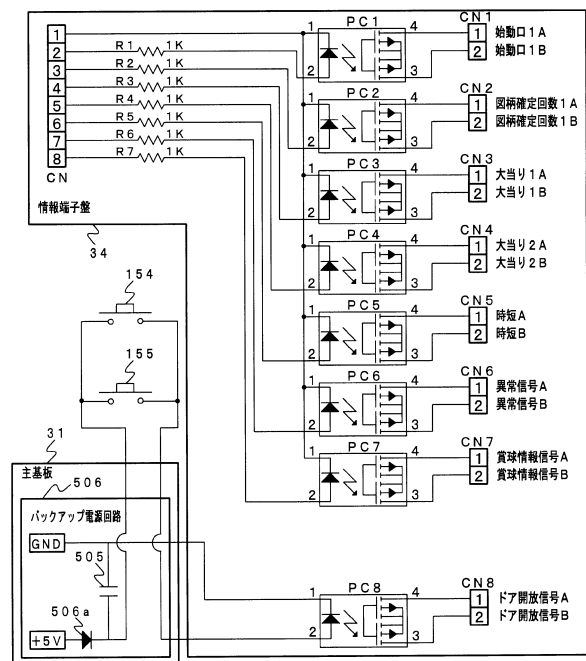
【図 20】

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート 0	7	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	5	賞球REQ信号	0	オン
	4	電源確認信号	1	オン
	3	賞球個数信号CD3	1	オン
	2	賞球個数信号CD2	1	オン
	1	賞球個数信号CD1	1	オン
	0	賞球個数信号CD0	1	オン
出力ポート 1	7	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	3	未使用	—	—
	2	未使用	—	—
	1	ソレノイド (普通電動役物)	1	オン
	0	ソレノイド (大入賞口扉)	1	オン

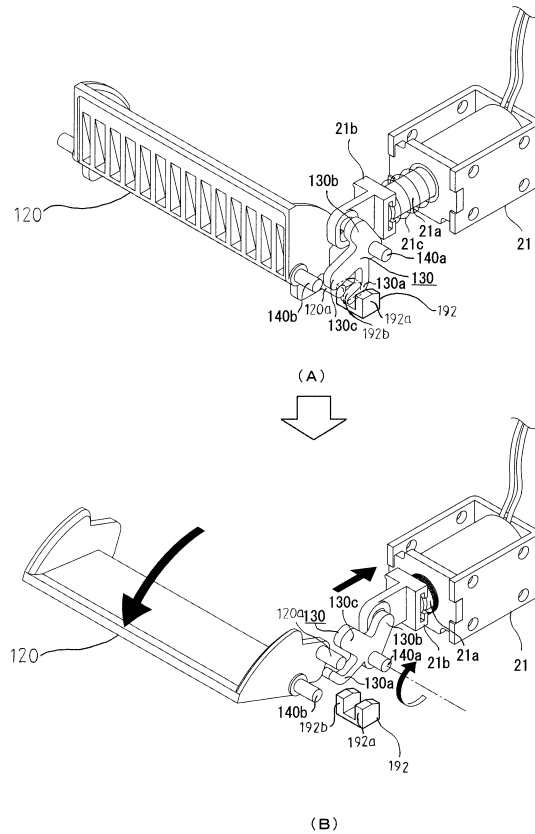
【図 22】

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート 0	7	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	5	第 2 始動口スイッチ	1	オン
	4	第 1 始動口スイッチ	1	オン
	3	左上袖入賞口スイッチ (39 a)	1	オン
	2	左下袖入賞口スイッチ (38 a)	1	オン
	1	ゲートスイッチ	1	オン
	0	カウントスイッチ	1	オン
入力ポート 1	7	大入賞口開信号	1	オン
	6	振動検出信号	1	オン
	5	磁気検出信号	1	オン
	4	未使用	—	—
	3	払出エラー信号 (払出制御基板より)	1	オン
	2	球切れ信号 (払出制御基板より)	1	オン
	1	満タン信号 (払出制御基板より)	1	オン
	0	賞球カウント信号 (払出制御基板より)	1	オン
入力ポート 2	7	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	3	未使用	—	—
	2	賞球BUSY信号 (払出制御基板より)	1	オン
	1	クリア信号 (電源基板より)	1	オン
	0	電源断信号 (電源基板より)	1	オン

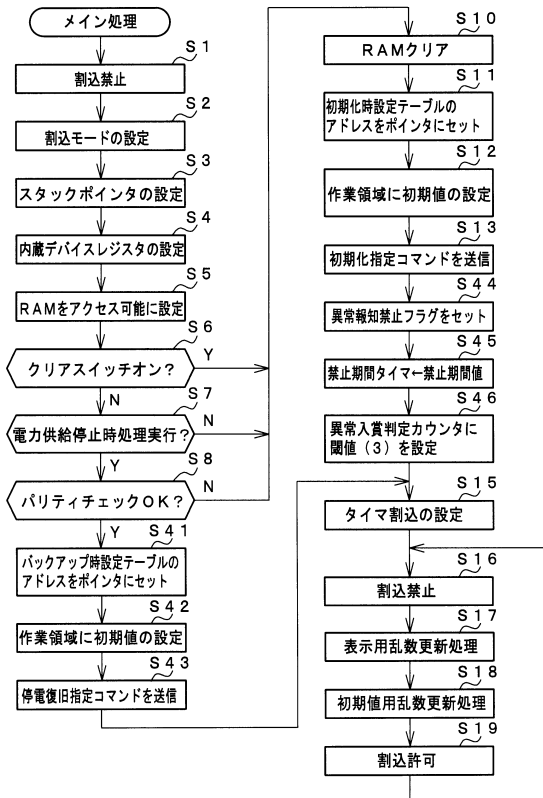
【図 23】



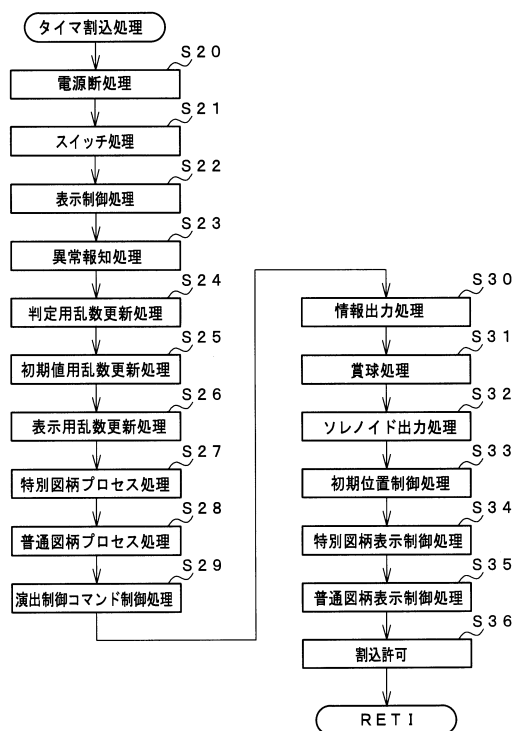
【図 24】



【図 25】



【図 26】



【図 27】

ランダム	範囲	用途	加算
1	0~9	はずれ図柄決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
2	0~20	普通図柄 変動パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
3	0~149	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
4	0~149	ランダム3初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
5	0~9	特別図柄 変動パターン決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
6	0~9	ランダム5初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 28】

大当り判定テーブル	
ランダムR	表示結果
0~377	大当り
378~35535	第1小当り
35536~55535	第2小当り
55536~65535	第3小当り

【図 29】

普通当り判定テーブル	
普通図柄当り判定用乱数 (ランダム4)	表示結果
0~49	普通当り
50~149	はずれ

当り確率
1/3

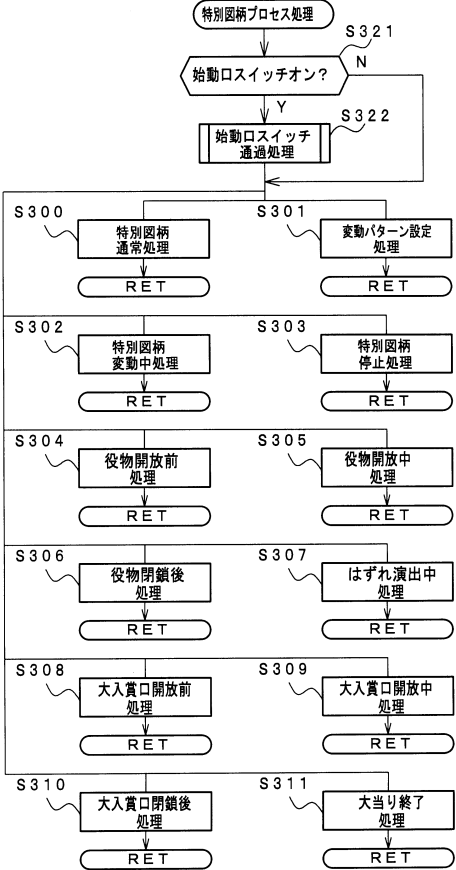
【図 30】

大当り 判定結果	大当り ラウンド数	役物 開放回数	特別図柄 変動パターン 変動パターン#1 変動パターン#2 変動パターン#3 変動パターン#4 変動パターン#5 変動パターン#6 変動パターン#7 変動パターン#8 変動パターン#9	変動時間	リーチ 状態	判定値	MODE	EXT
大当り	16	—	変動パターン#1 変動パターン#2 変動パターン#3 変動パターン#4 変動パターン#5 変動パターン#6 変動パターン#7 変動パターン#8 変動パターン#9	19.5秒 29.5秒 30.0秒 30.0秒 19.5秒 29.5秒 29.5秒 29.5秒 30.0秒	ノーマルリーチ スーパーリーチA スーパーリーチB リーチなし ノーマルリーチ スーパーリーチA ノーマルリーチ スーパーリーチA スーパーリーチB	0~19 20~69 70~149 0~149 0~139 139~149 0~79 80~129 130~149	810 810 810 810 810 810 810 810 810	01 02 03 04 05 06 07 08 09
第1小当り	3	1回	変動パターン#1 変動パターン#2 変動パターン#3 変動パターン#4 変動パターン#5 変動パターン#6 変動パターン#7 変動パターン#8 変動パターン#9	19.5秒 29.5秒 30.0秒 30.0秒 19.5秒 29.5秒 29.5秒 29.5秒 30.0秒	ノーマルリーチ スーパーリーチA スーパーリーチB リーチなし ノーマルリーチ スーパーリーチA ノーマルリーチ スーパーリーチA スーパーリーチB	0~19 20~69 70~149 0~149 0~139 139~149 0~79 80~129 130~149	810 810 810 810 810 810 810 810 810	01 02 03 04 05 06 07 08 09
第2小当り	8	2回	変動パターン#1 変動パターン#2 変動パターン#3 変動パターン#4 変動パターン#5 変動パターン#6 変動パターン#7 変動パターン#8 変動パターン#9	19.5秒 29.5秒 30.0秒 30.0秒 19.5秒 29.5秒 29.5秒 29.5秒 30.0秒	ノーマルリーチ スーパーリーチA スーパーリーチB リーチなし ノーマルリーチ スーパーリーチA ノーマルリーチ スーパーリーチA スーパーリーチB	0~19 20~69 70~149 0~149 0~139 139~149 0~79 80~129 130~149	810 810 810 810 810 810 810 810 810	01 02 03 04 05 06 07 08 09
第3小当り	16	2回	変動パターン#1 変動パターン#2 変動パターン#3 変動パターン#4 変動パターン#5 変動パターン#6 変動パターン#7 変動パターン#8 変動パターン#9	19.5秒 29.5秒 30.0秒 30.0秒 19.5秒 29.5秒 29.5秒 29.5秒 30.0秒	ノーマルリーチ スーパーリーチA スーパーリーチB リーチなし ノーマルリーチ スーパーリーチA ノーマルリーチ スーパーリーチA スーパーリーチB	0~19 20~69 70~149 0~149 0~139 139~149 0~79 80~129 130~149	810 810 810 810 810 810 810 810 810	01 02 03 04 05 06 07 08 09

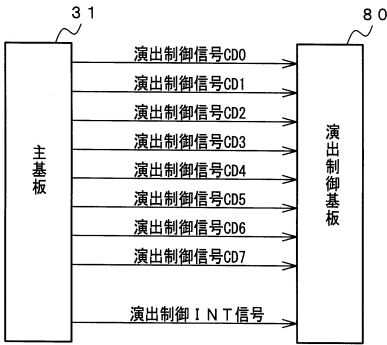
【図 31】

普通図柄 表示結果	開放時間	普通図柄変動パターン 決定用乱数値	普通図柄変動パターン	変動時間	MODE	EXT
普通当り	5.0秒	0~9	ノーマルリーチ当り	20秒	80	01
		10~14	ロングリーチ当り	30秒	80	02
		15~20	スーパーリーチ当り	35秒	80	03
	0.1秒	0~14	ノーマルリーチ当り	20秒	80	04
		15~18	ロングリーチ当り	30秒	80	05
		19~20	スーパーリーチ当り	35秒	80	06
はずれ		0~15	はずれ (リーチなし)	10秒	80	07
		16~19	ノーマルリーチはずれ	19.5秒	80	08
		20	ロングリーチはずれ	29.5秒	80	09

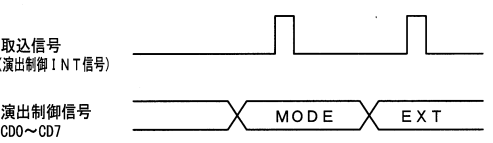
【図 32】



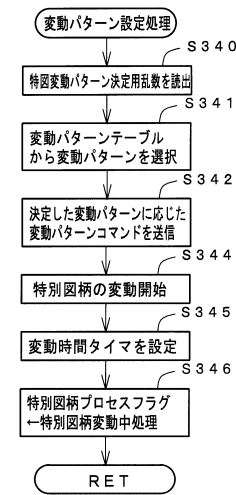
【図 33】



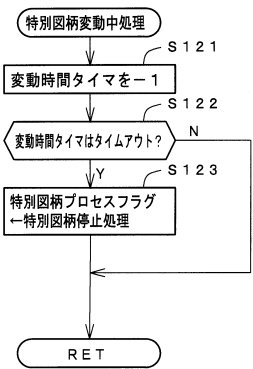
【図 34】



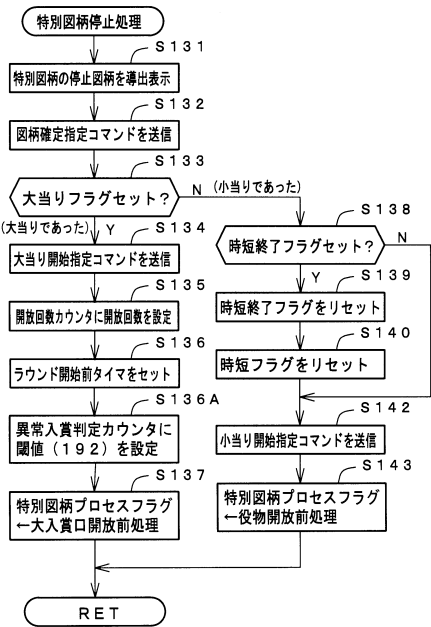
【図 4 0】



【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】

(開放回数1回用)	
開放中処理時間	015E (H) : 0.7秒
開放パターンテーブルのアドレス	AAAA

(開放回数2回用)	
開放中処理時間	03B6 (H) : 1.9秒
開放パターンテーブルのアドレス	BBBB

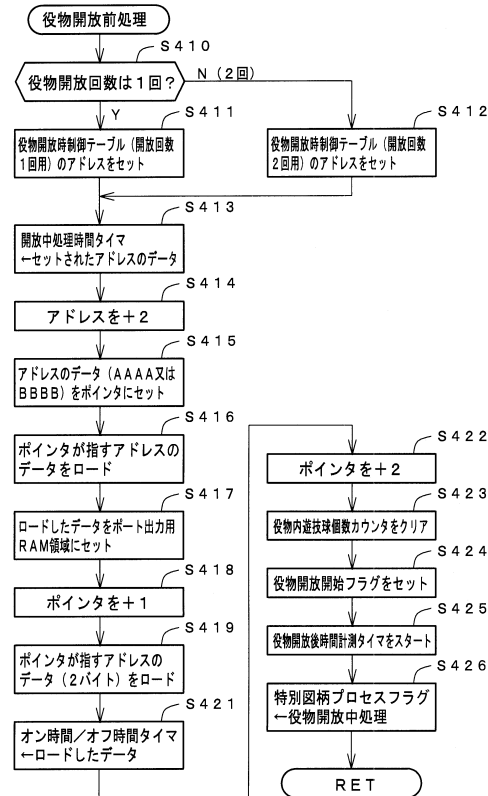
(A) 役物開放時制御テーブル

(開放回数1回用)			
先頭アドレス	AAAA (1)	ソレノイド出力データ	01 (オン) (1バイト)
	(2)	開放時間	015E (H) : 0.7秒 (2バイト)
	(3)	ソレノイド出力データ	00 (オフ) (1バイト)
	(4)	終了コード	0000 (2バイト)

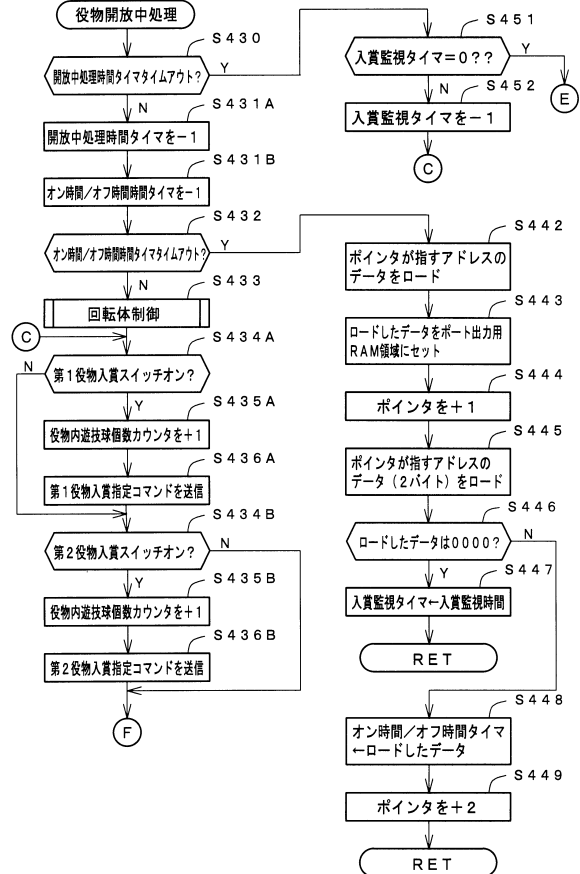
(開放回数2回用)			
先頭アドレス	BBBB (1)	ソレノイド出力データ	01 (オン) (1バイト)
	(2)	開放時間	015E (H) : 0.7秒 (2バイト)
	(3)	ソレノイド出力データ	00 (オフ) (1バイト)
	(4)	閉鎖時間	00FA (H) : 0.5秒 (2バイト)
	(5)	ソレノイド出力データ	01 (オン) (1バイト)
	(6)	開放時間	015E (H) : 0.7秒 (2バイト)
	(7)	ソレノイド出力データ	00 (オフ) (1バイト)
	(8)	終了コード	0000 (2バイト)

(B) 開放パターンテーブル

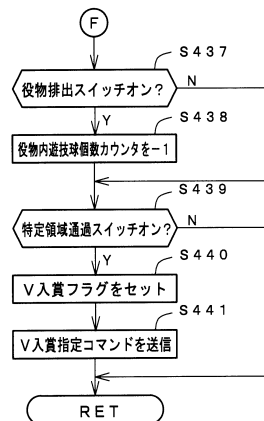
【図 4 4】



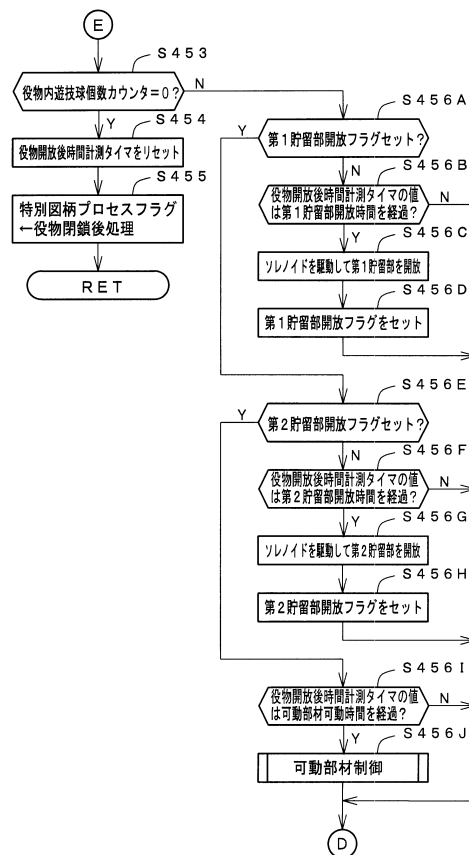
【図 4 5】



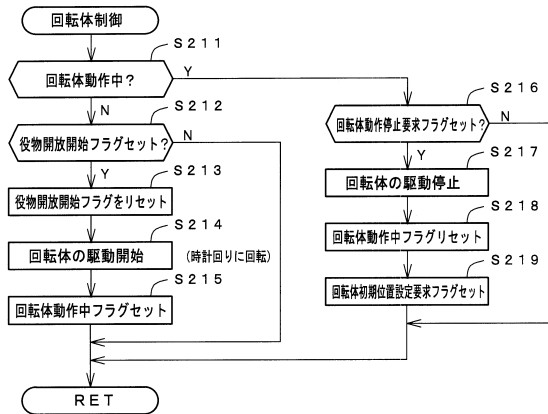
【図 4 6】



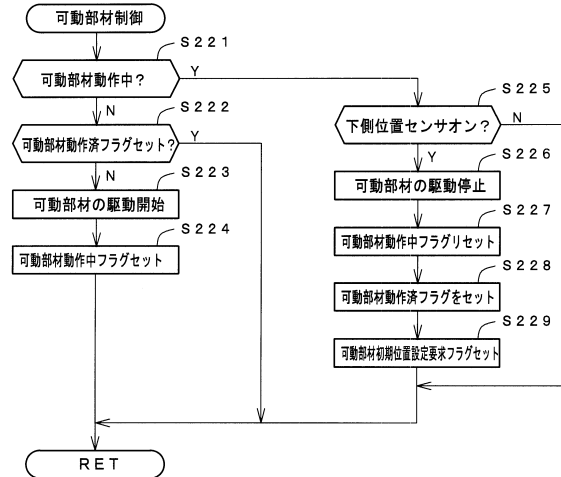
【図 4 7】



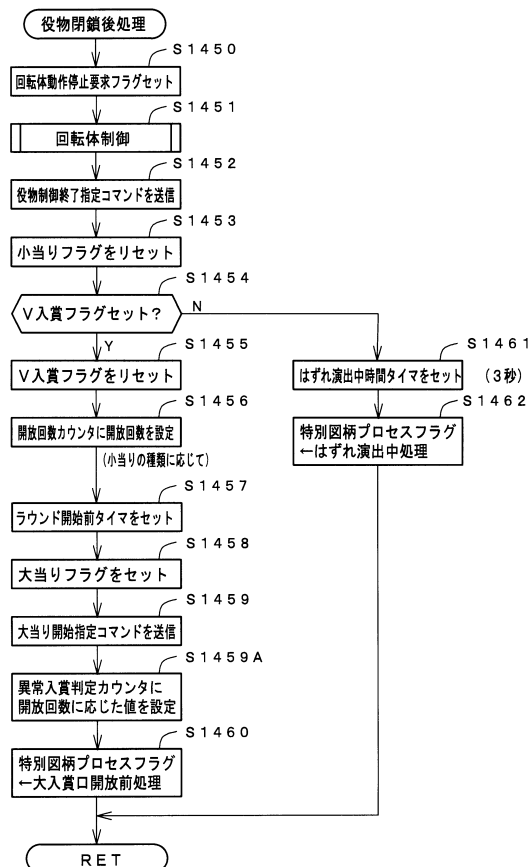
【図 48】



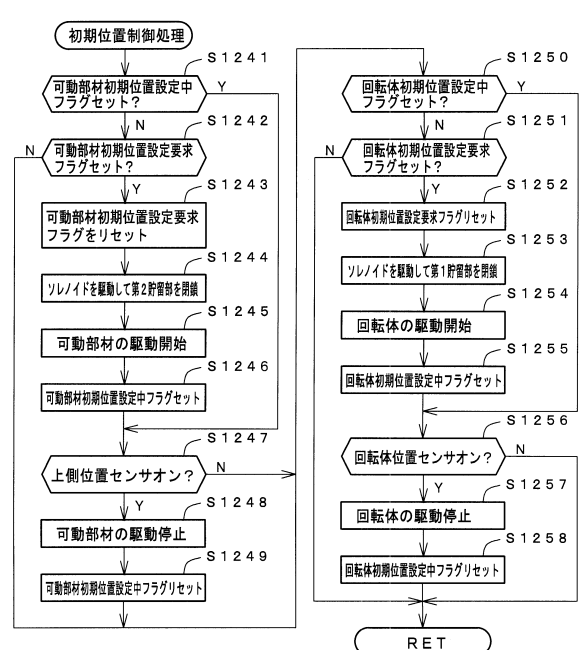
【図 49】



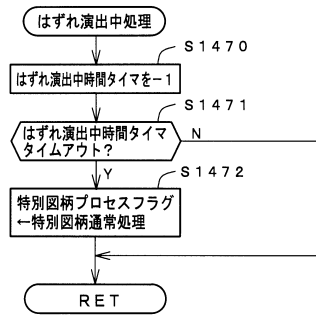
【図 50】



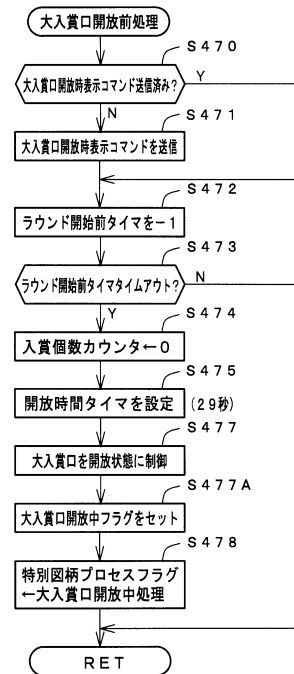
【図 51】



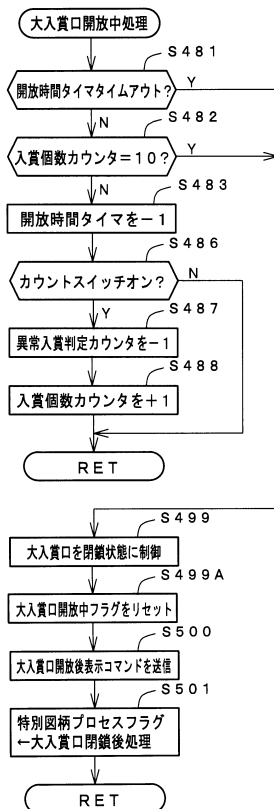
【図 5 2】



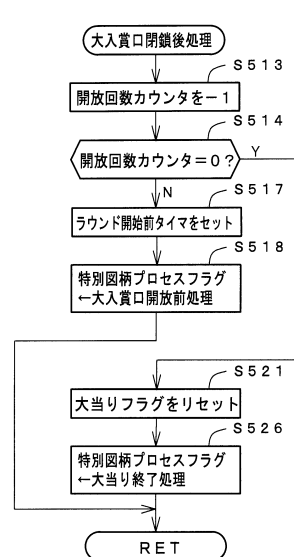
【図 5 3】



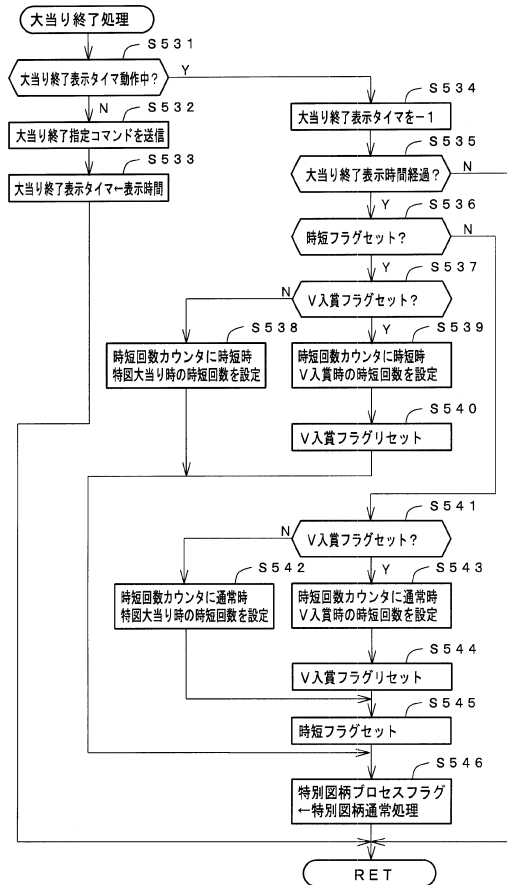
【図 5 4】



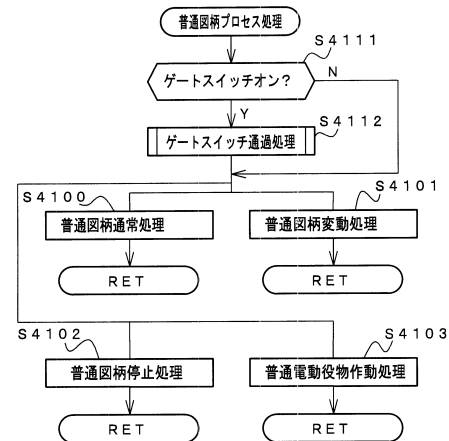
【図 5 5】



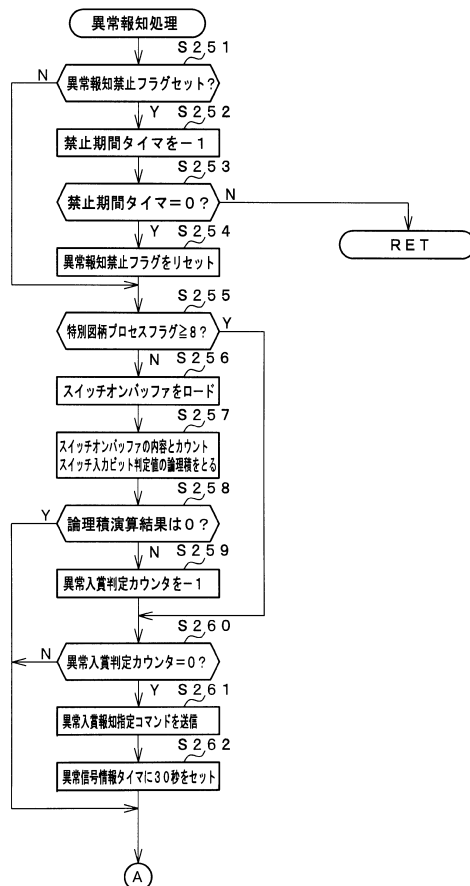
【図 56】



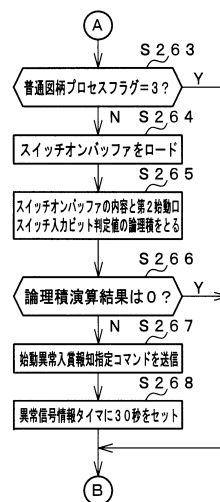
【図 57】



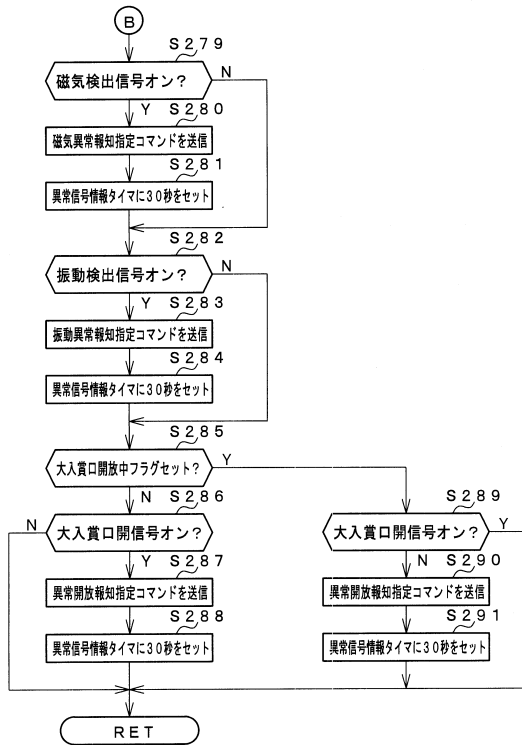
【図 58】



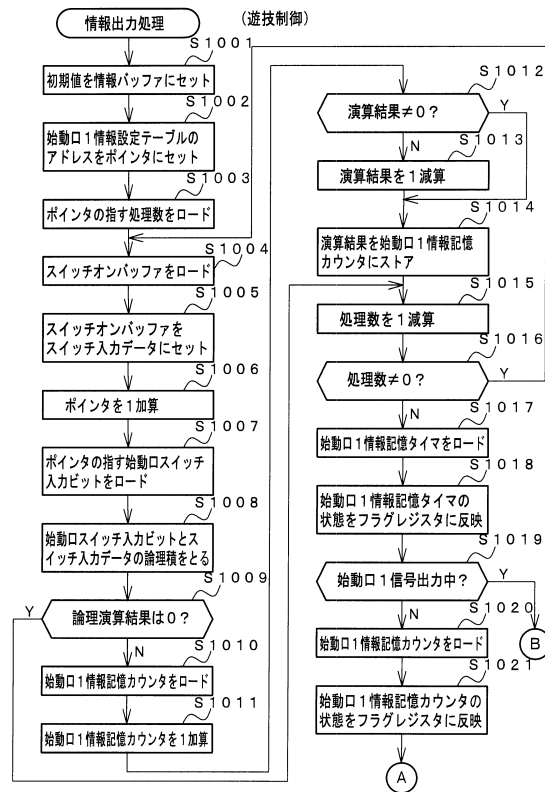
【図 59】



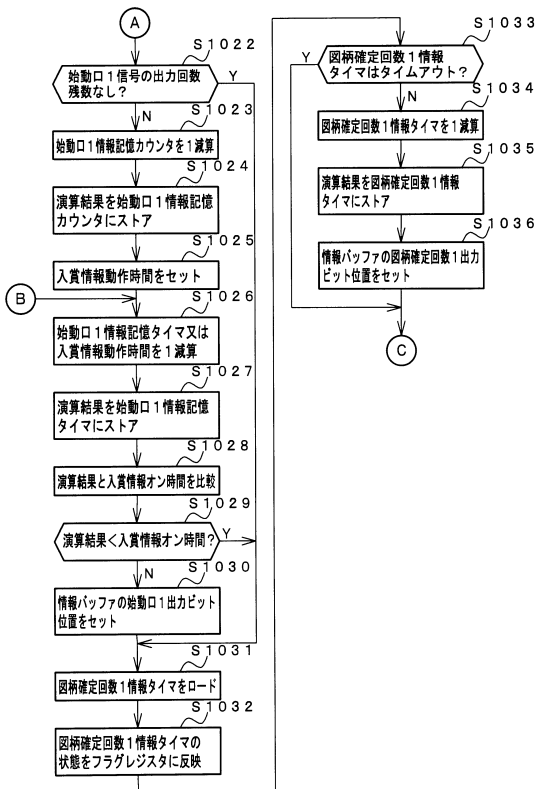
【図 60】



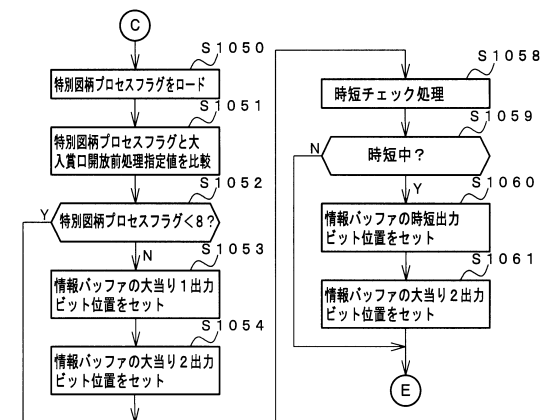
【図 61】



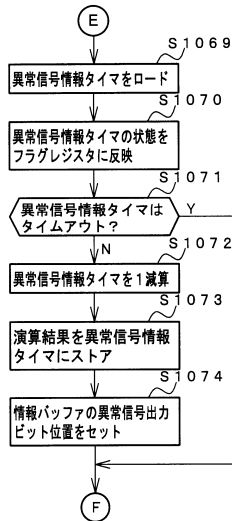
【図 62】



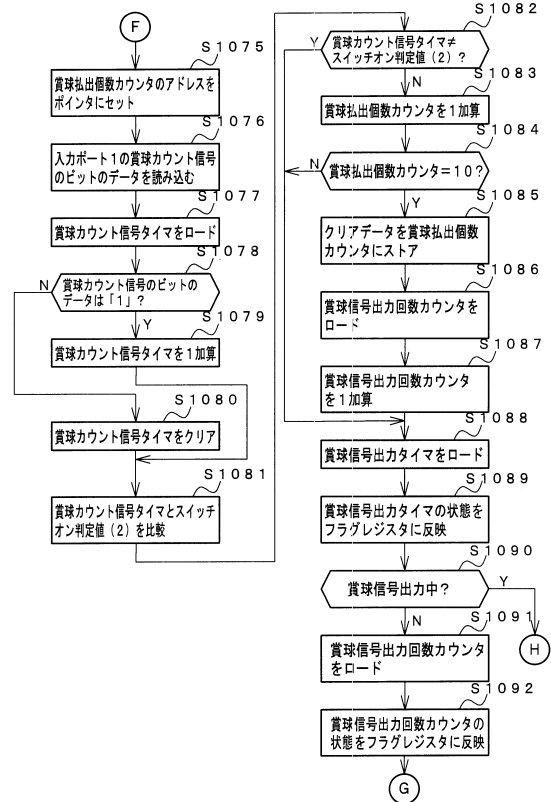
【図 63】



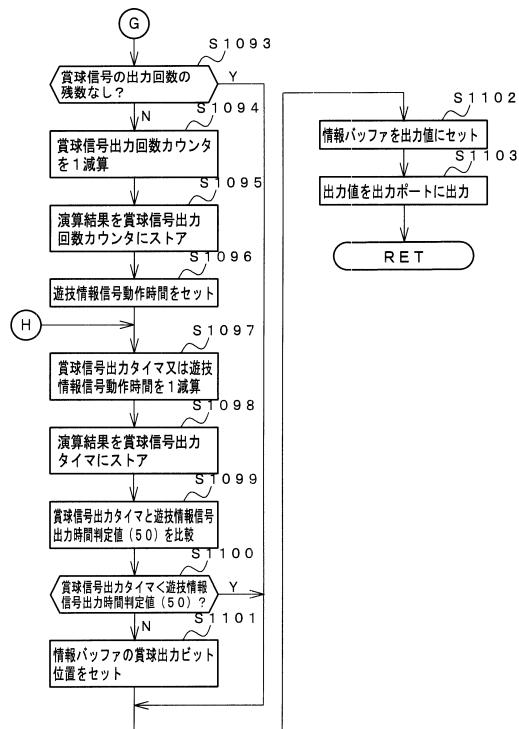
【図 6 4】



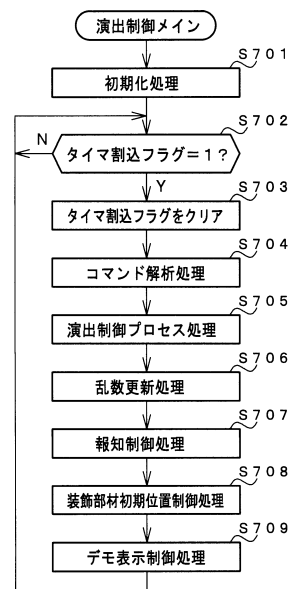
【図 6 5】



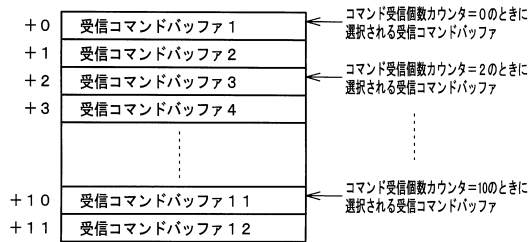
【図 6 6】



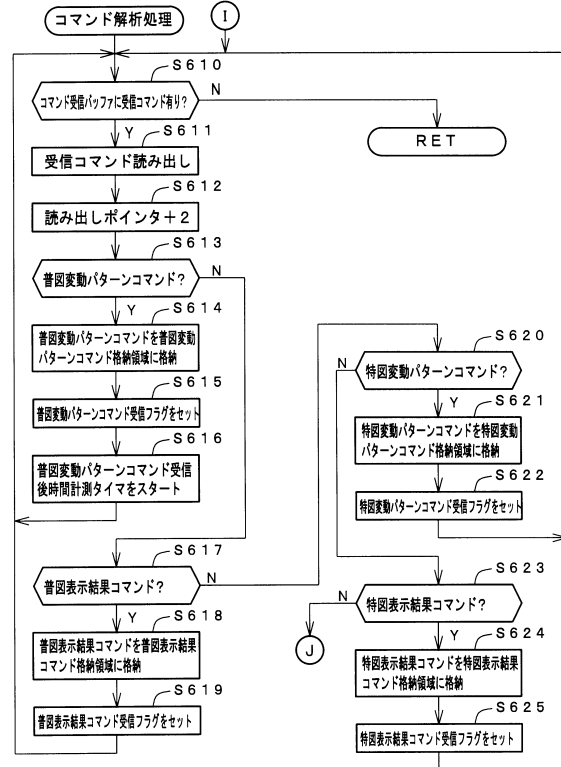
【図 6 7】



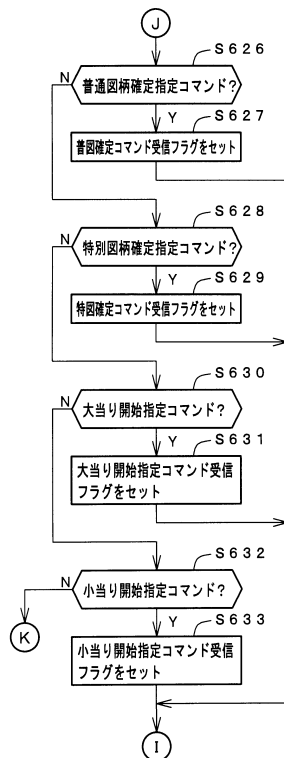
【図 6 8】



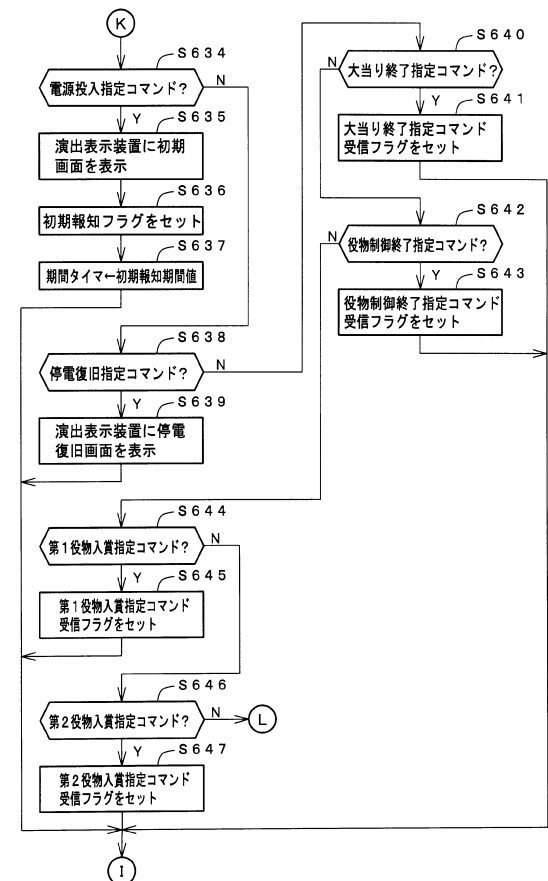
【图 6 9】



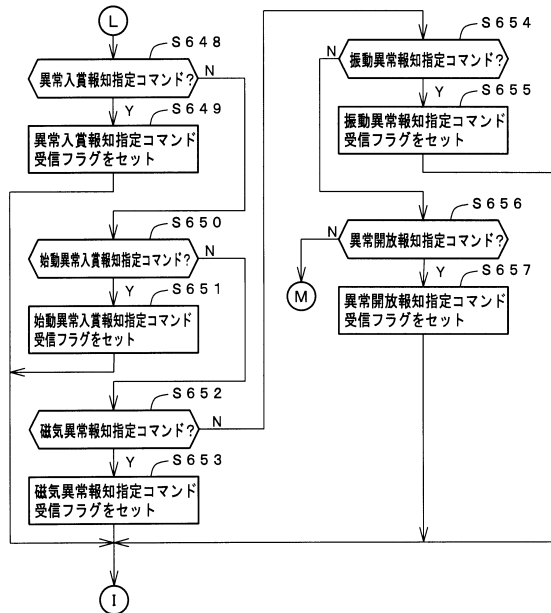
【図 7 0】



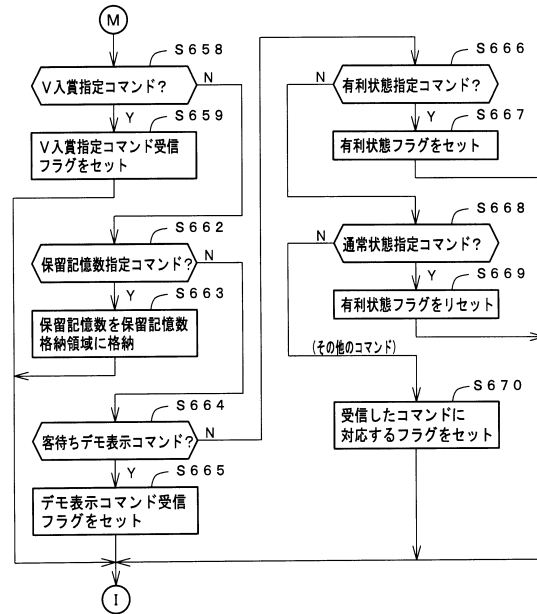
【图 7 1】



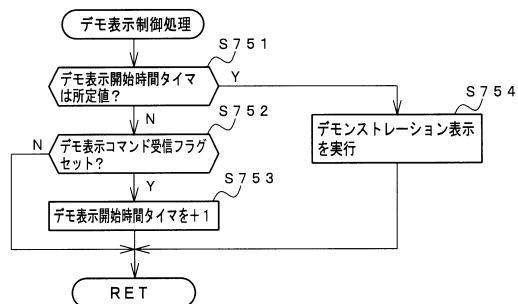
【図 7 2】



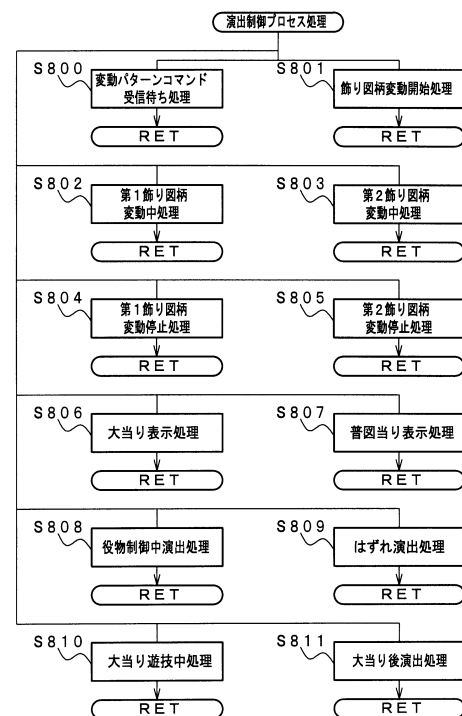
【図 7 3】



【図 7 4】



【図 7 5】



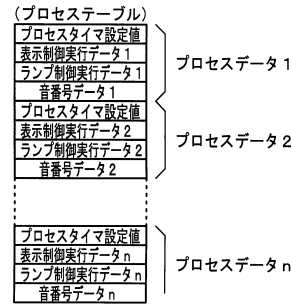
【図 76】

プロセステーブル									
表示結果	特回変動用	役物演出用	役物演出用	役物演出用	役物演出用	役物演出用	役物演出用	役物演出用	役物演出用
振第1小当り	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用
振第2小当り	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用
振第3小当り	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用
大当り	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用	変動表示用

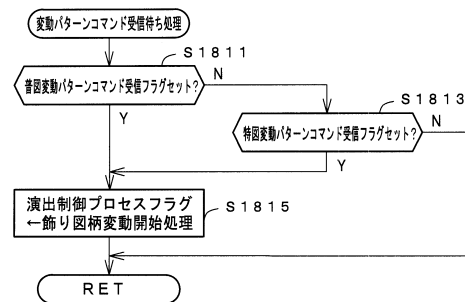
役物入賞なかった場合には、はずれ演出C、Dを選択

前回ははずれ演出終了時に保留記憶があれば、変動演出を選択

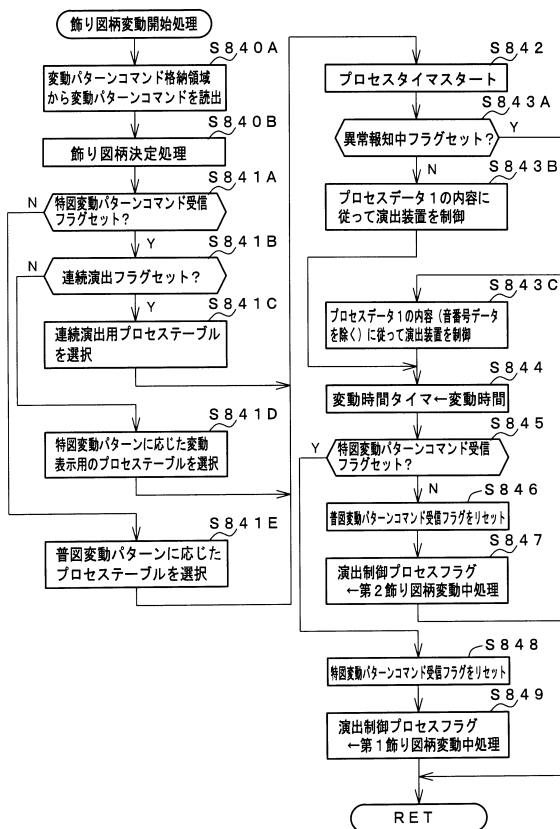
【図 77】



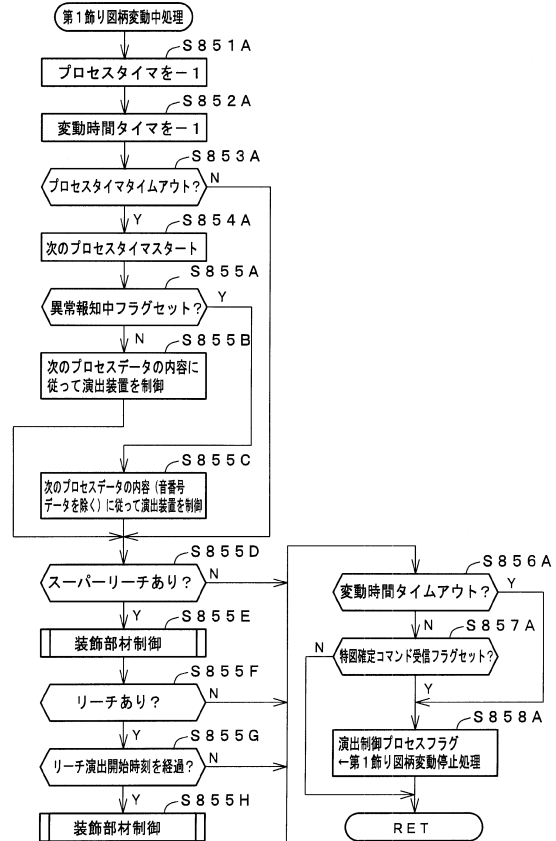
【図 78】



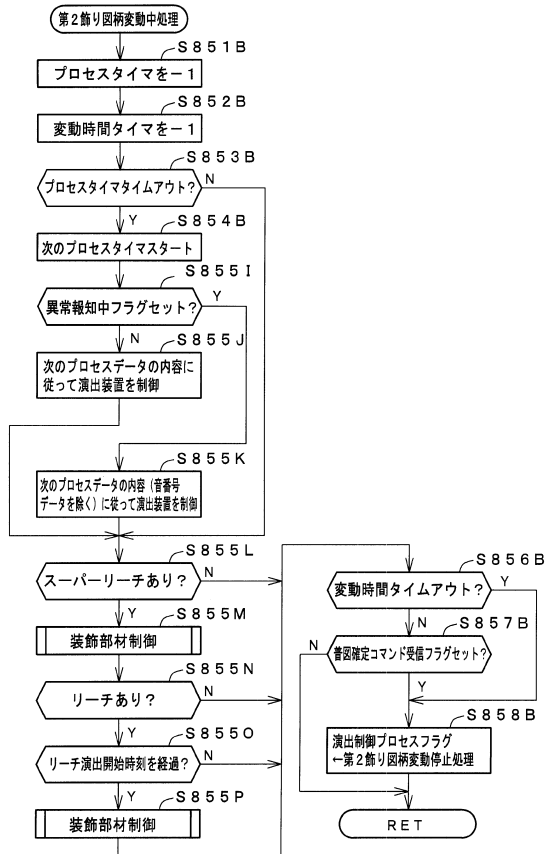
【図 79】



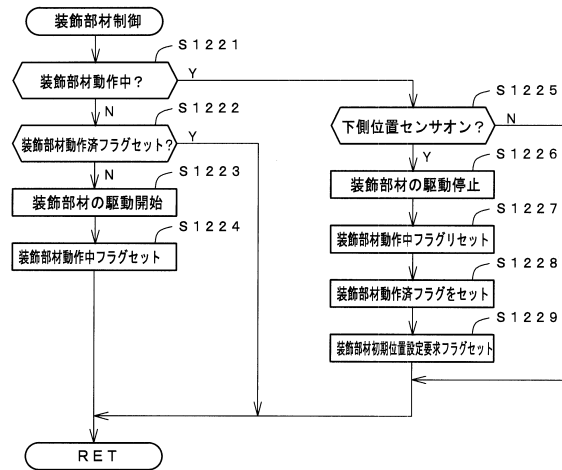
【図 80】



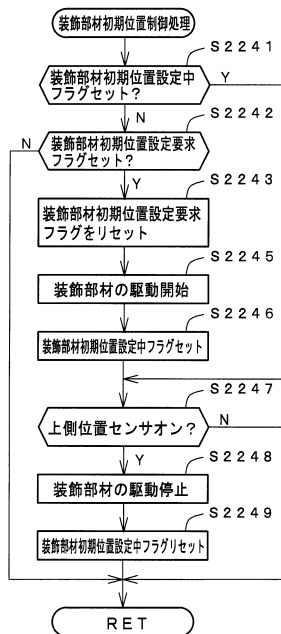
【図 8 1】



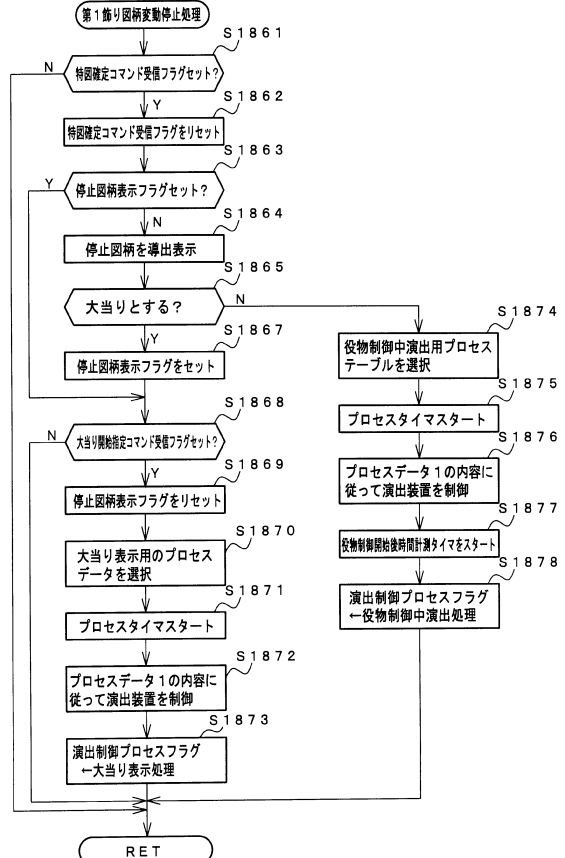
【図 8 2】



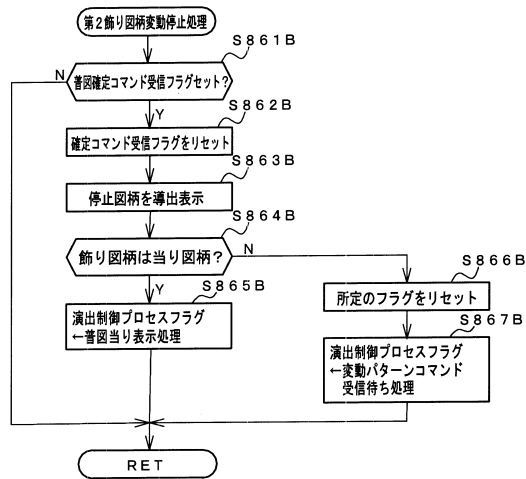
【図 8 3】



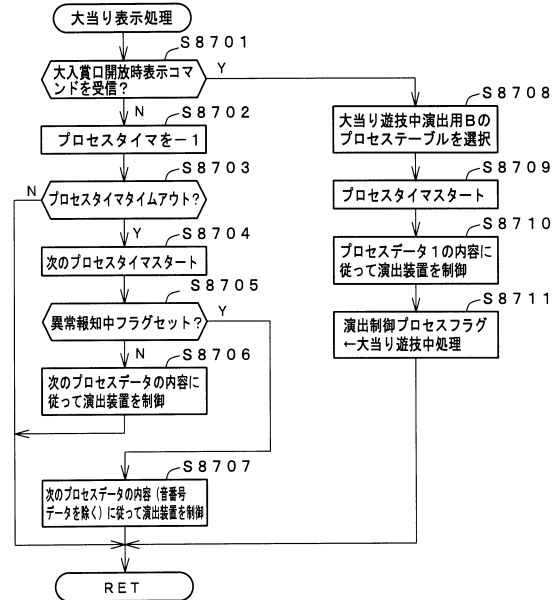
【図 8 4】



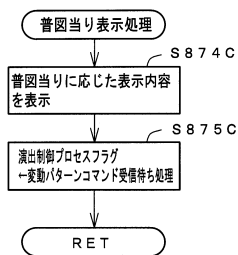
【図 85】



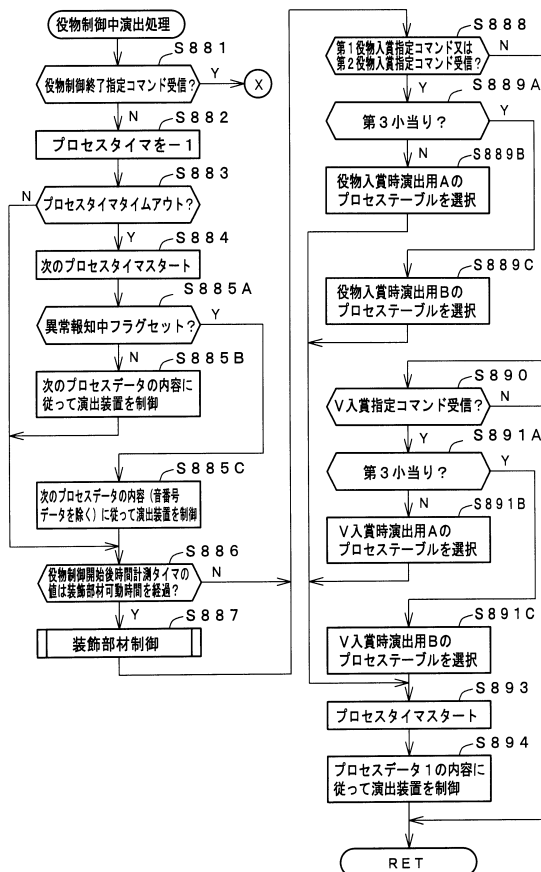
【図 86】



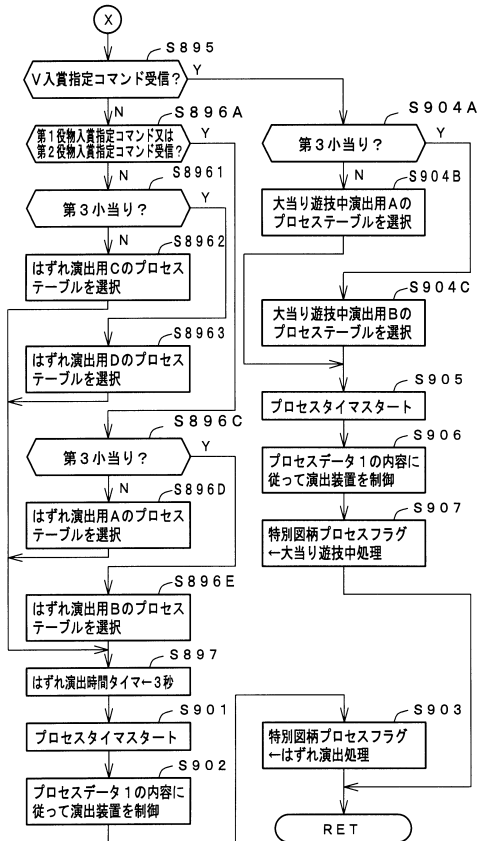
【図 87】



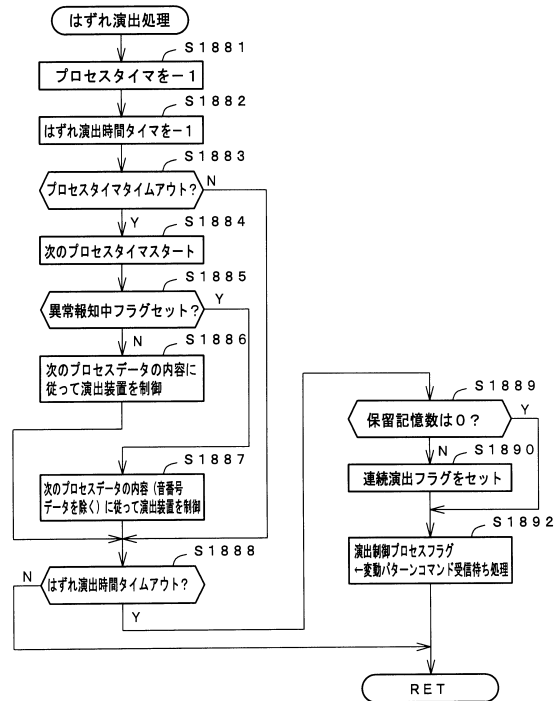
【図 88】



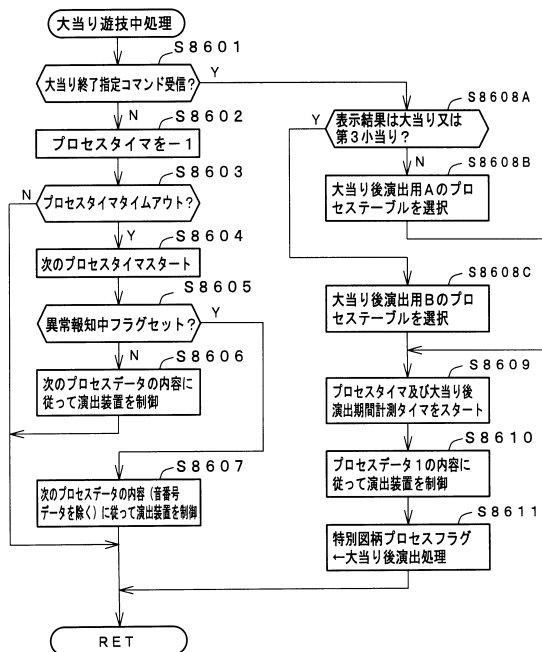
【図 89】



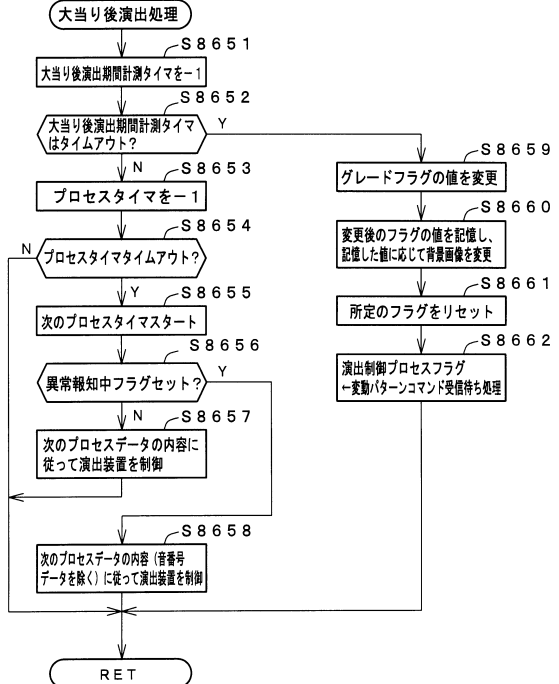
【図 90】



【図 91】



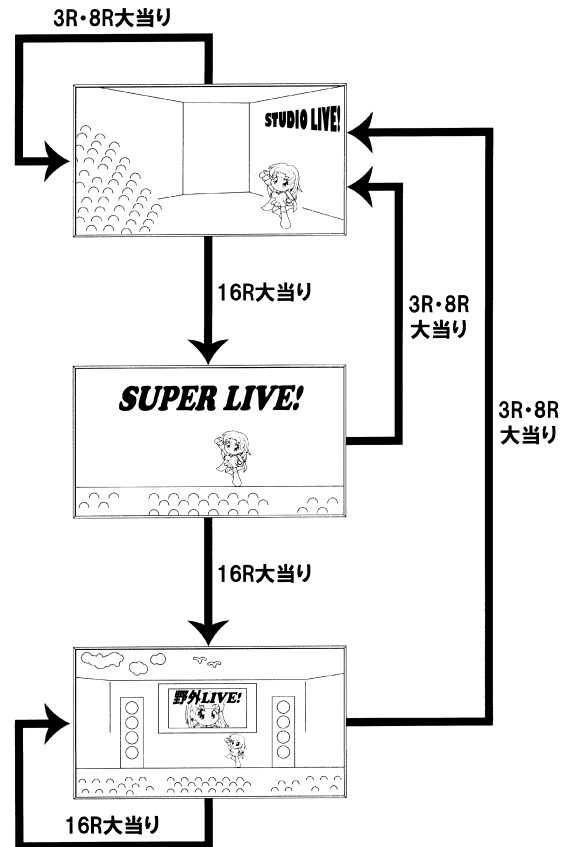
【図 92】



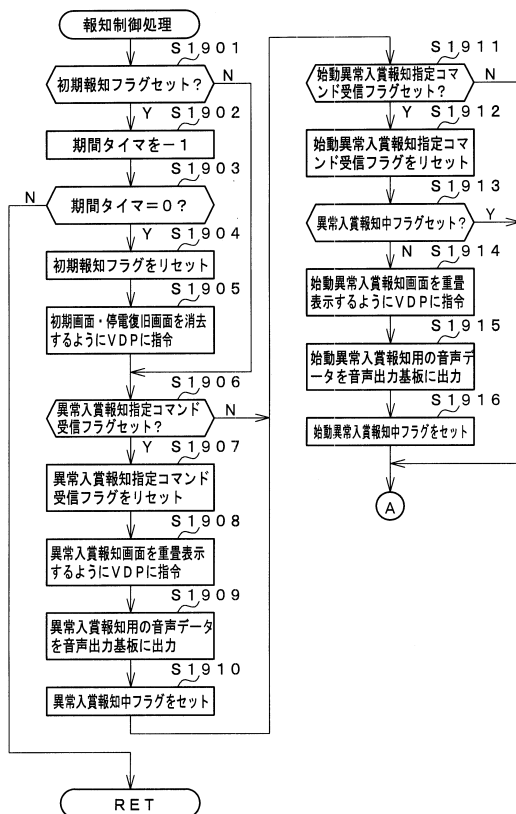
【図 9 3】

表示結果指定コマンド	グレードフラグの値の変更内容		
	グレード1	グレード2	グレード3
00	変更なし	-1	-2
01	変更なし	-1	-2
02, 03	+1	+1	変更なし

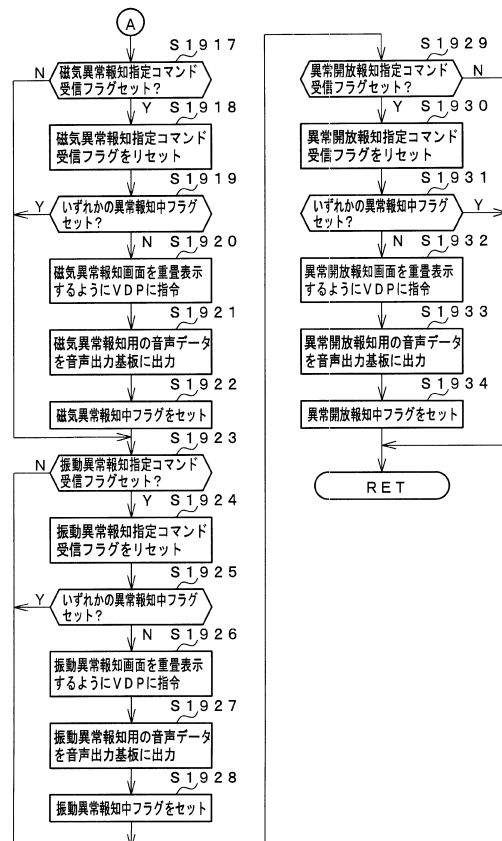
【図 9 4】



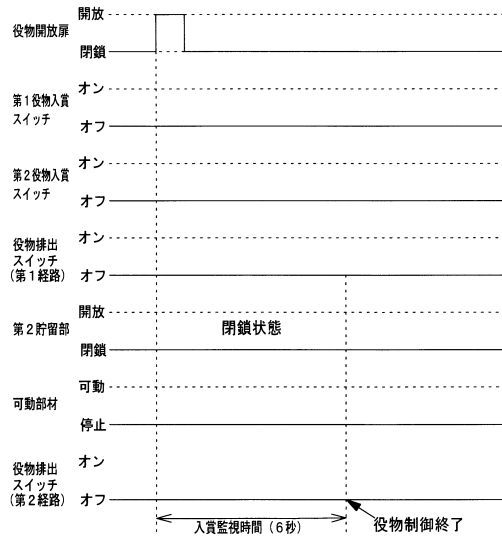
【図 9 5】



【図 9 6】

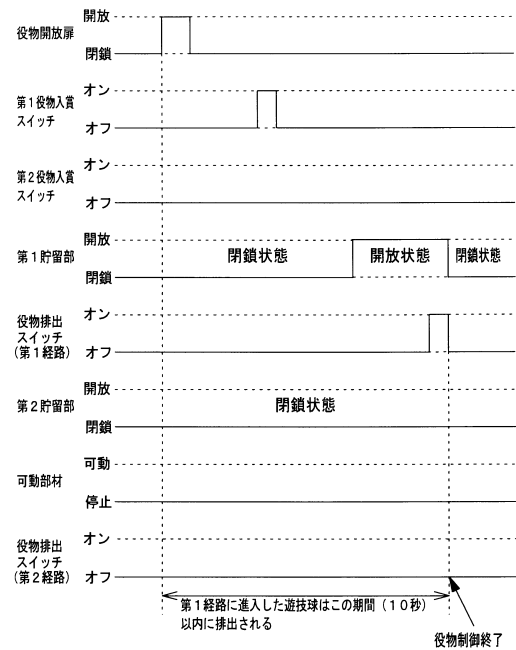


【図 97】



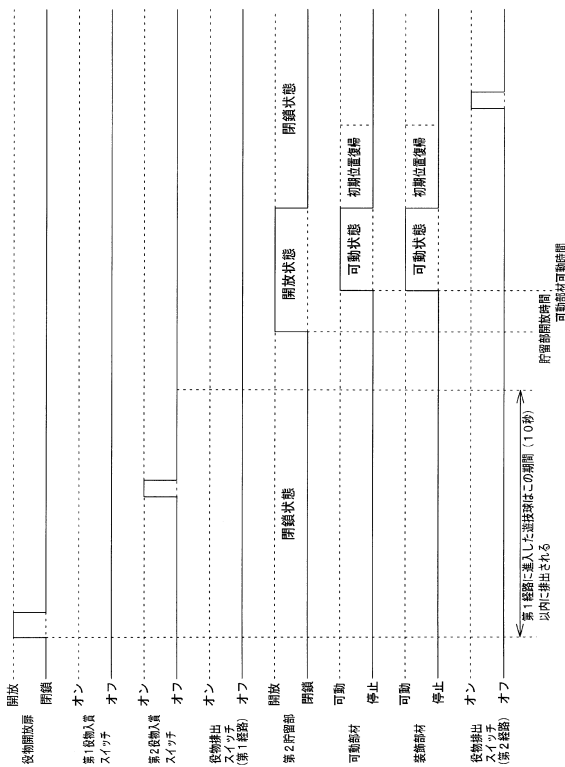
(A) 役物の第1進入口及び第2進入口ともに遊技球が進入しなかった場合

【図 98】



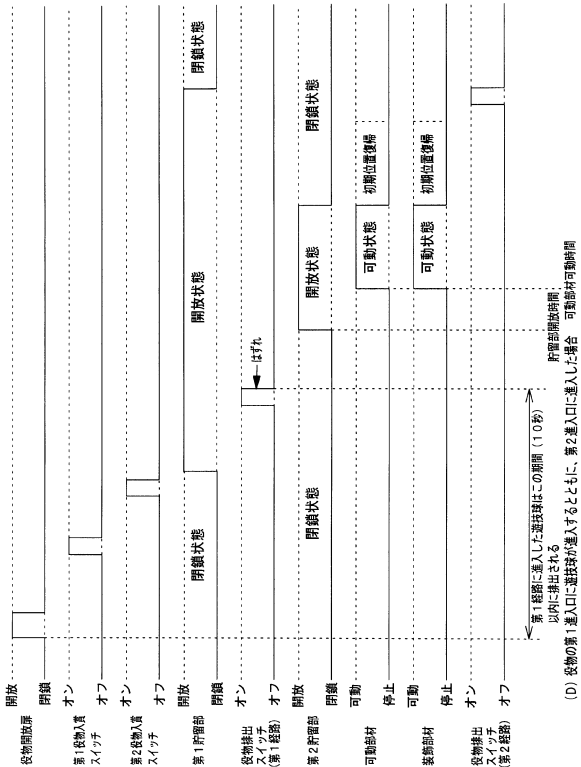
(B) 役物の第1進入口にのみ遊技球が進入した場合

【図 99】



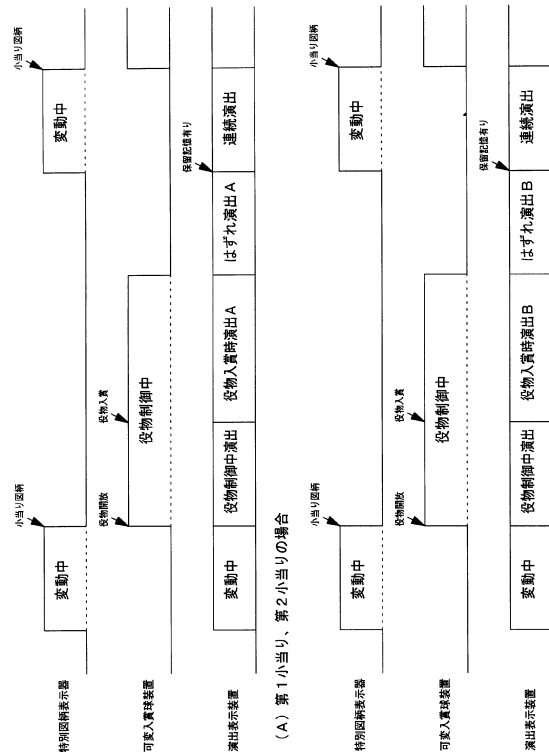
(C) 役物の第2進入口にのみ遊技球が進入した場合

【図 100】

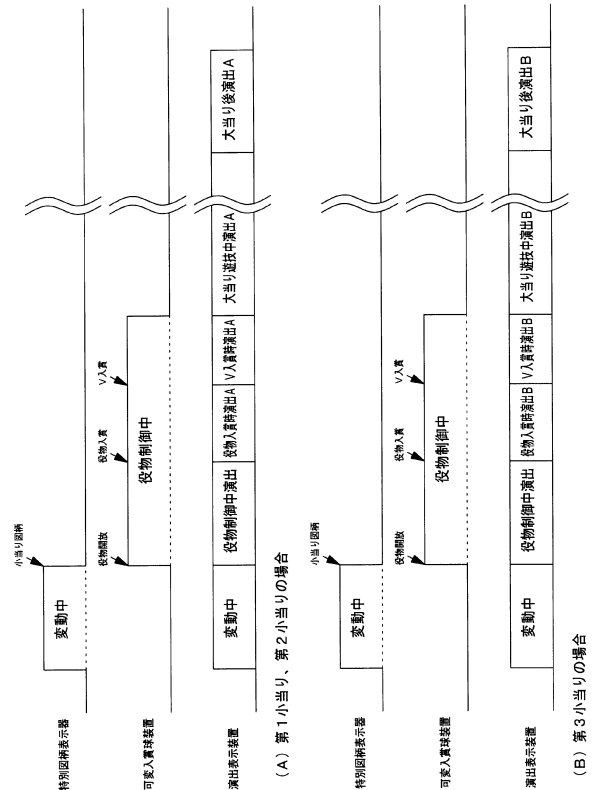


(D) 役物の第1進入口に遊技球が進入するとともに、第2進入口に遊技球が進入した場合

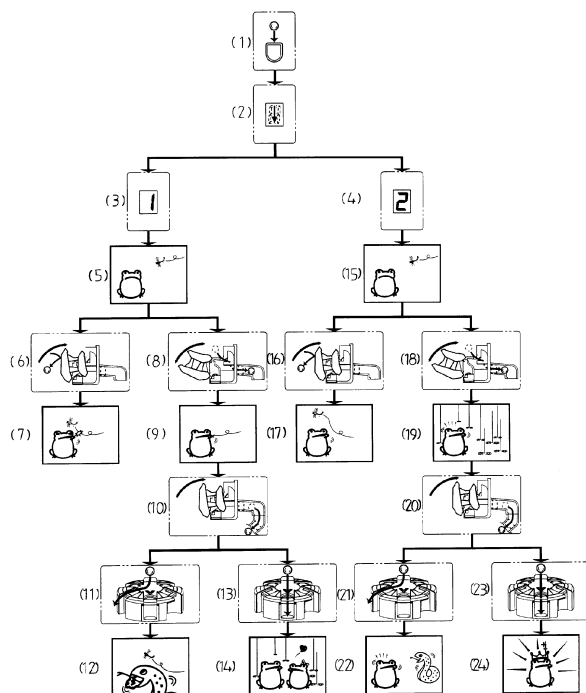
【図101】



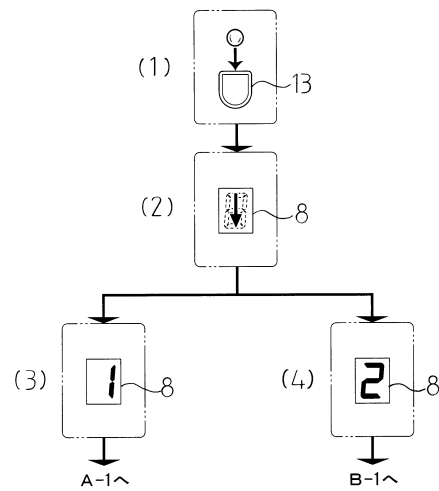
【図102】



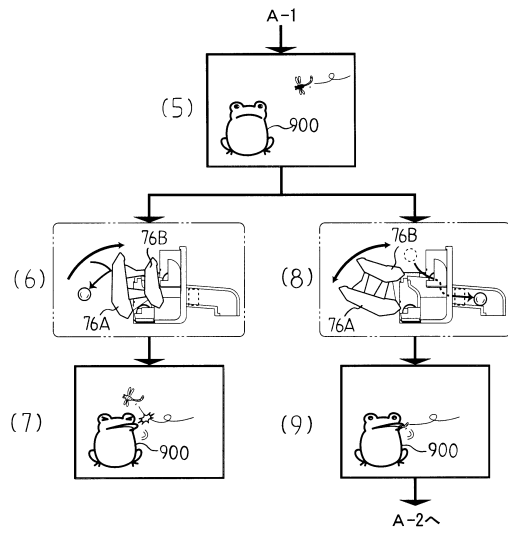
【図103】



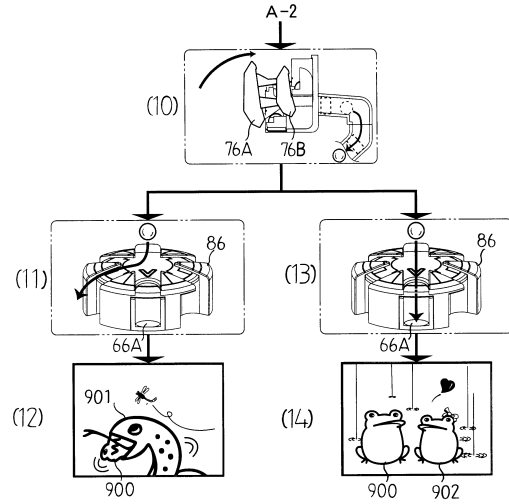
【図104】



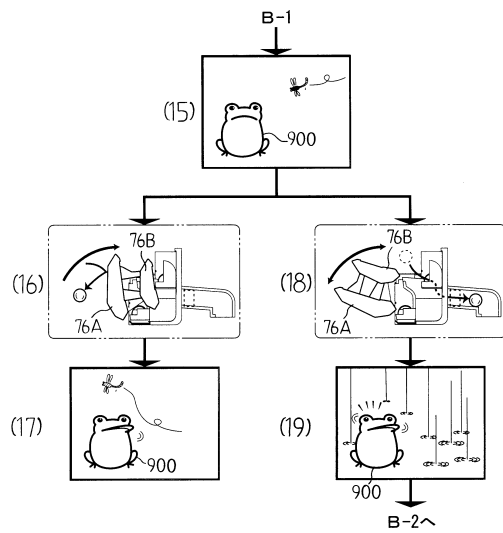
【図105】



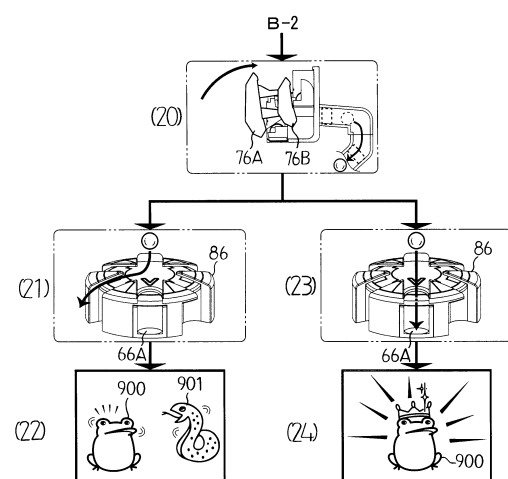
【図106】



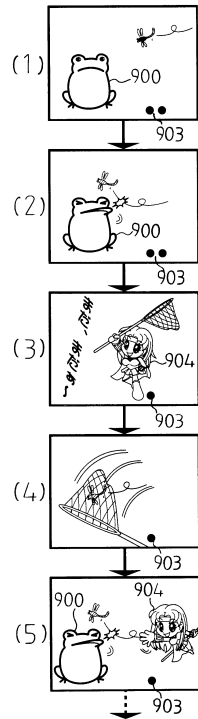
【図107】



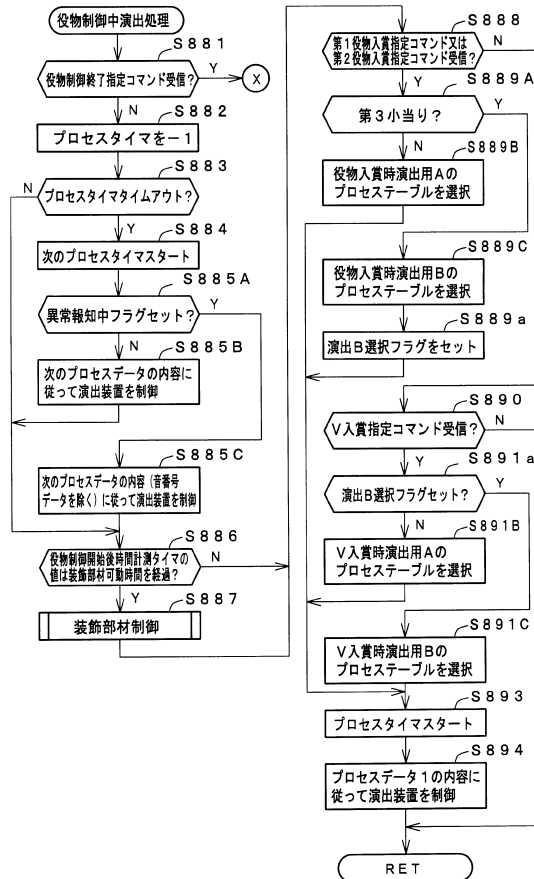
【図108】



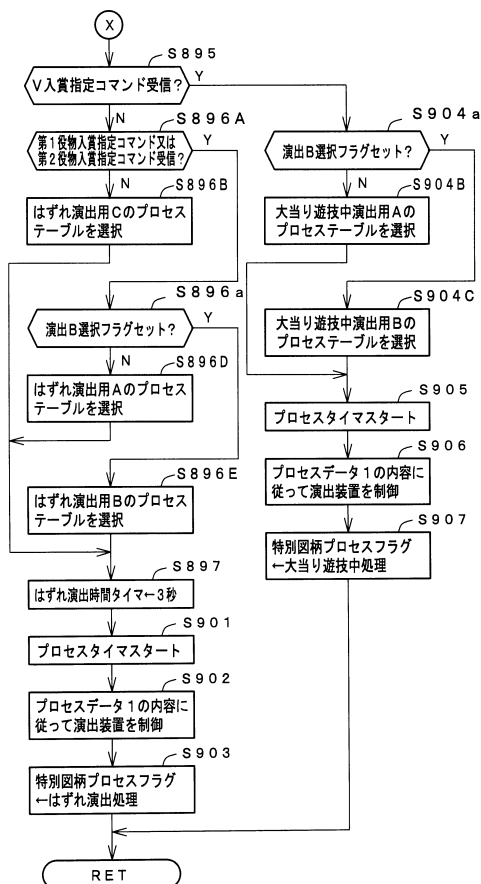
【図 109】



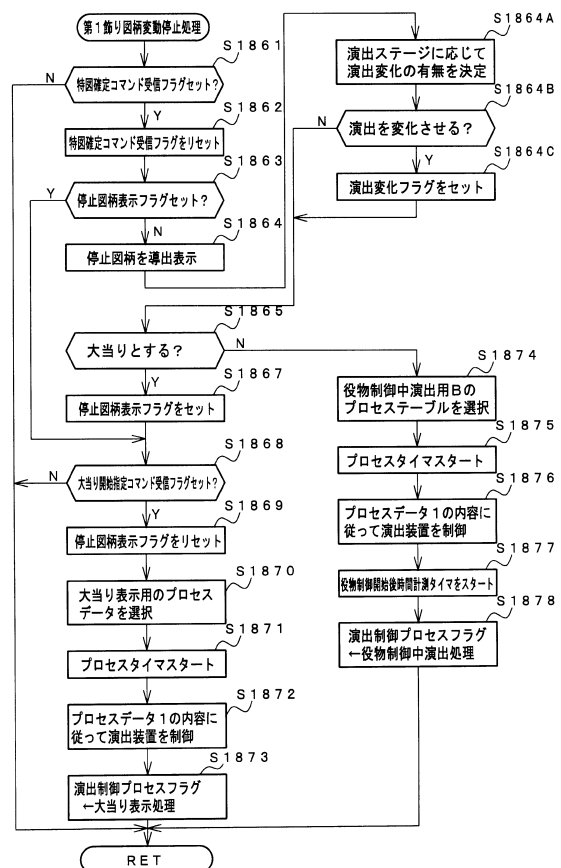
【図 110】



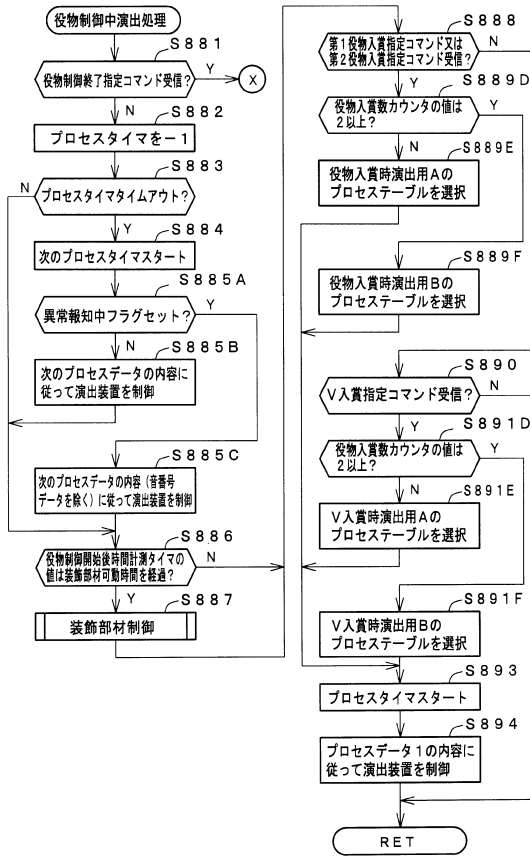
【図 111】



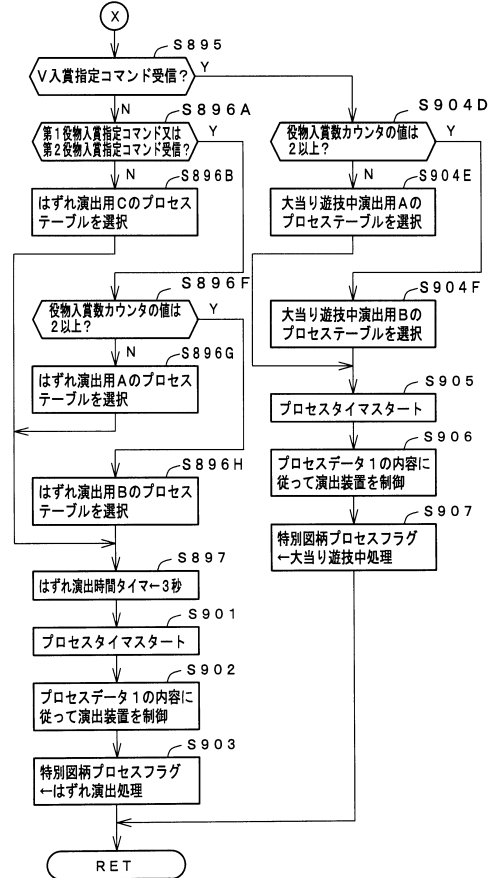
【図 112】



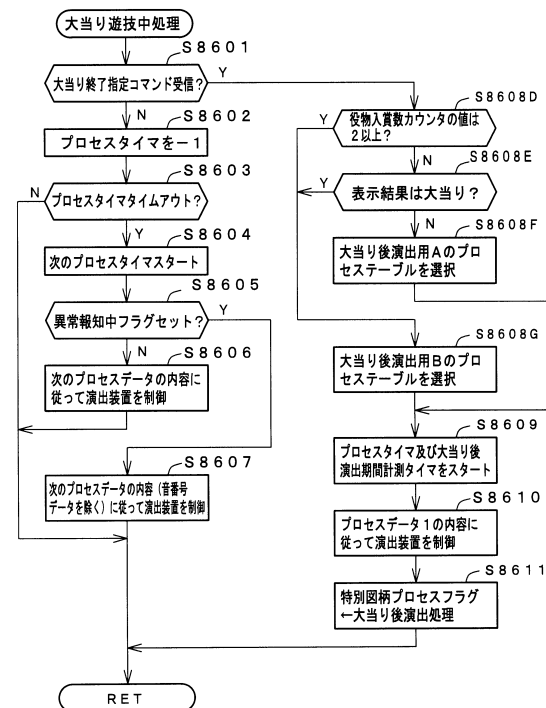
【図 117】



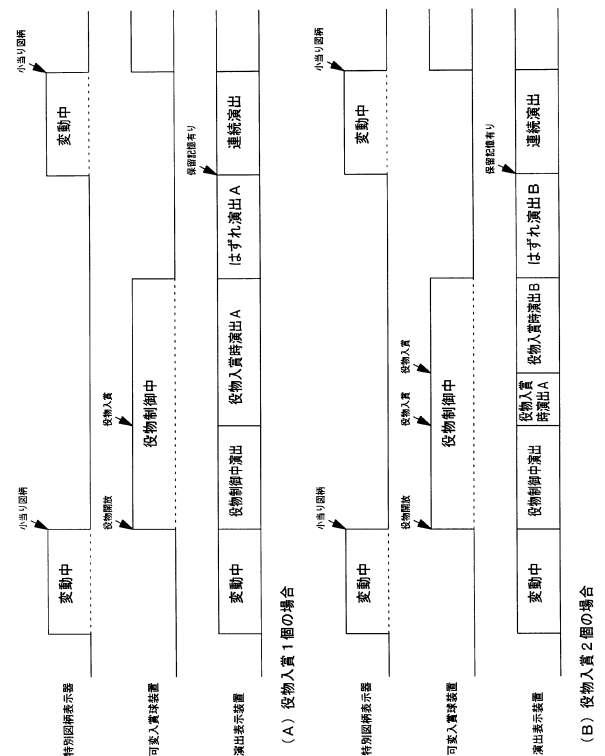
【図 118】



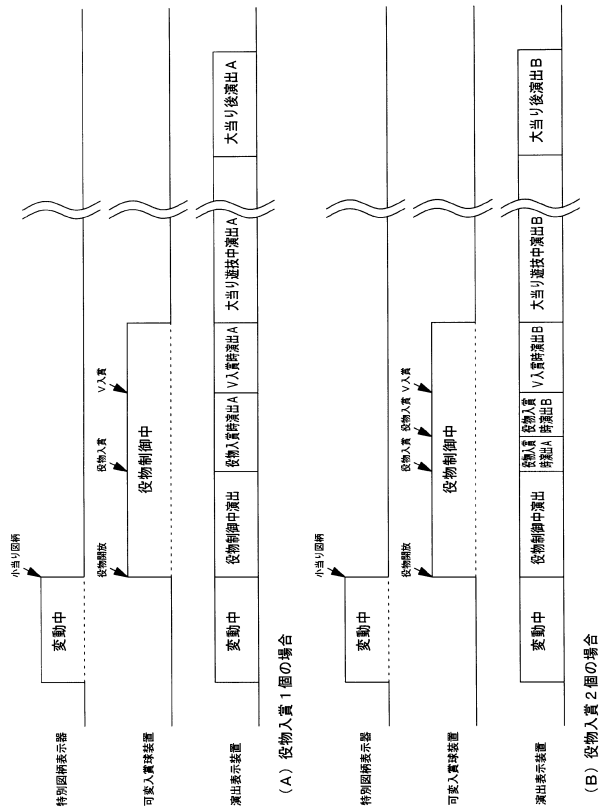
【図 119】



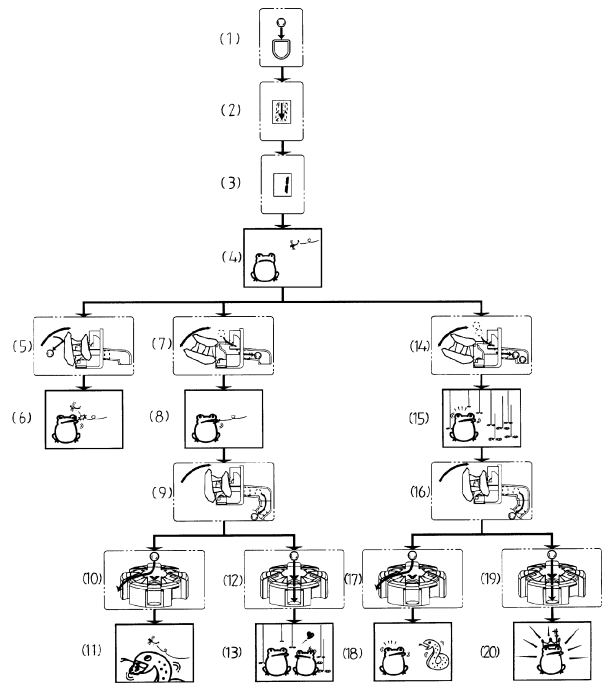
【図 120】



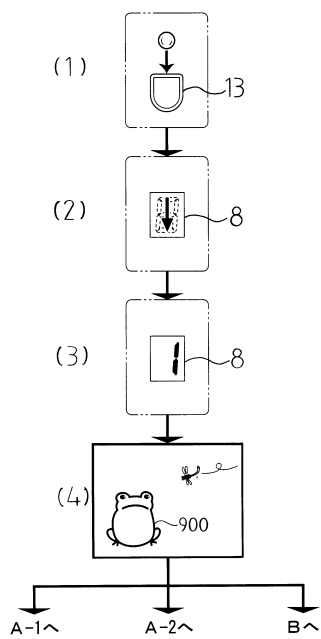
【図 1 2 1】



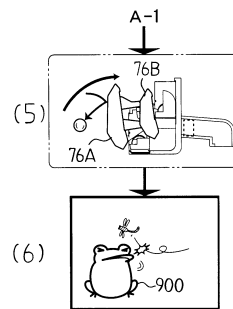
【図 1 2 2】



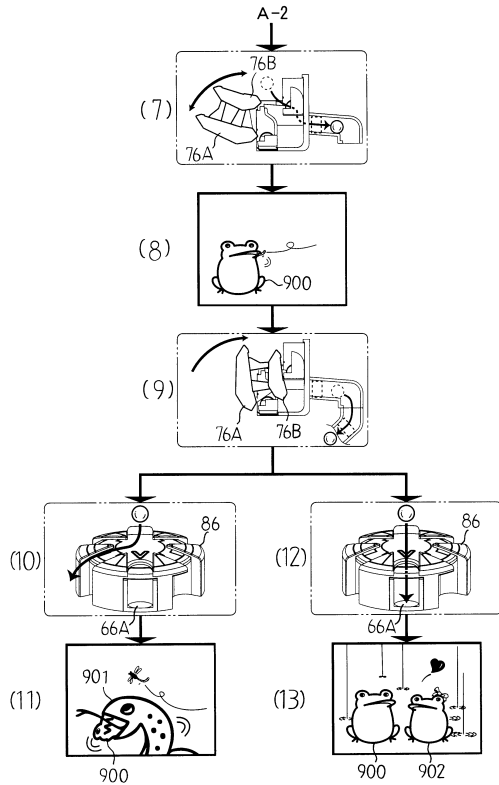
【図 1 2 3】



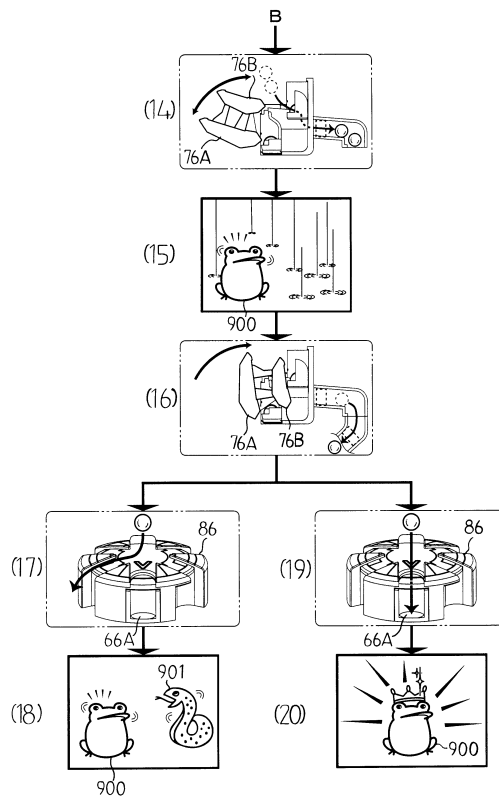
【図 1 2 4】



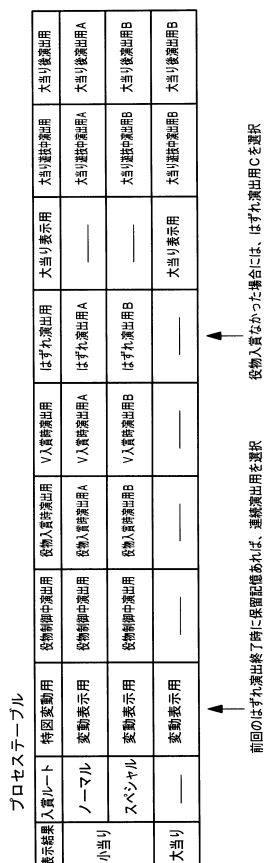
【図 1 2 5】



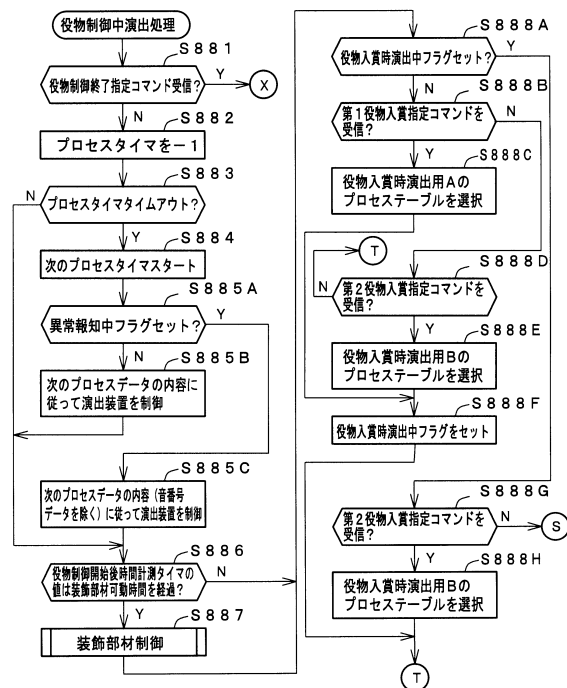
【図 1 2 6】



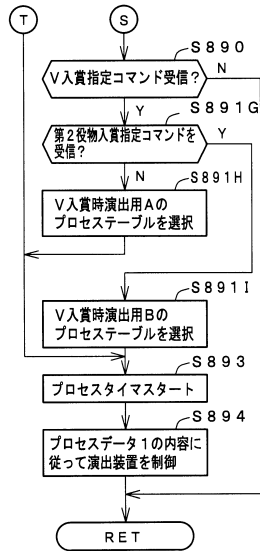
【図 1 2 7】



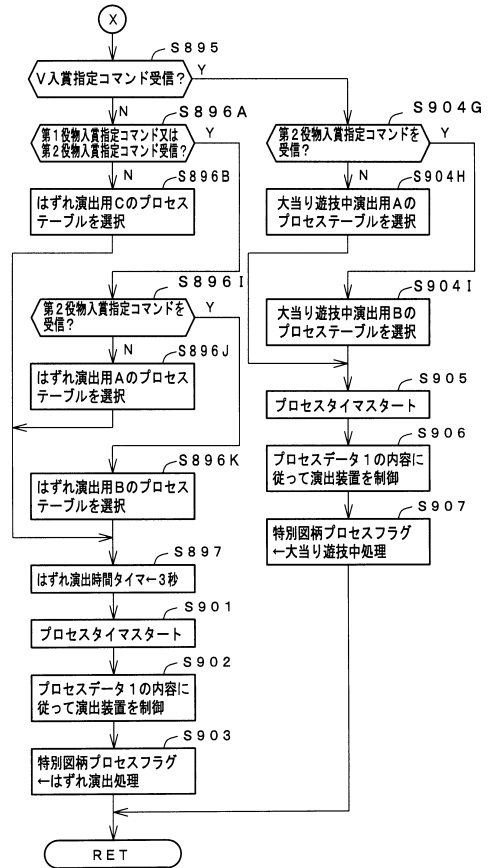
【図 1 2 8】



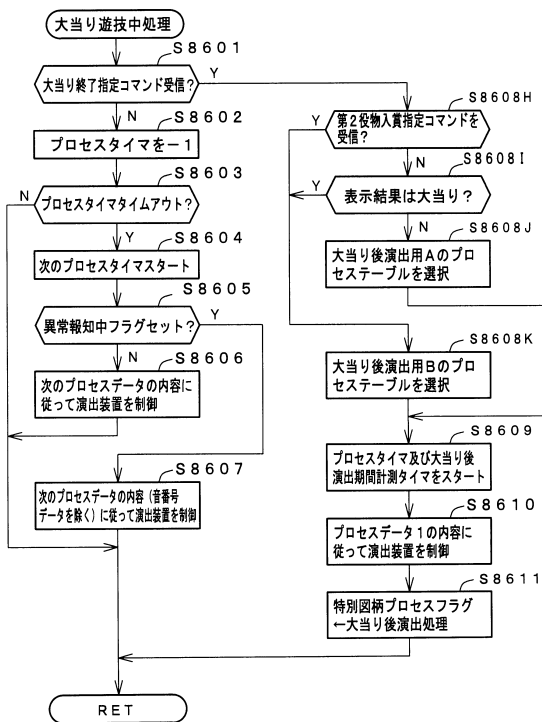
【図 1 2 9】



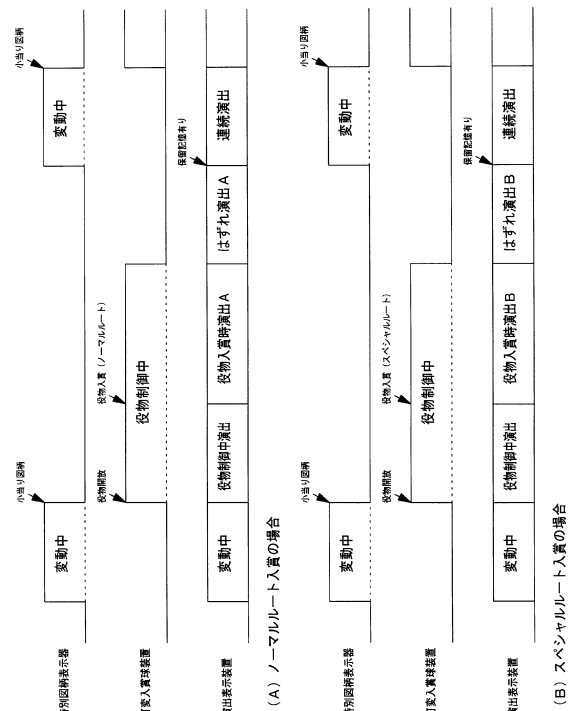
【図 1 3 0】



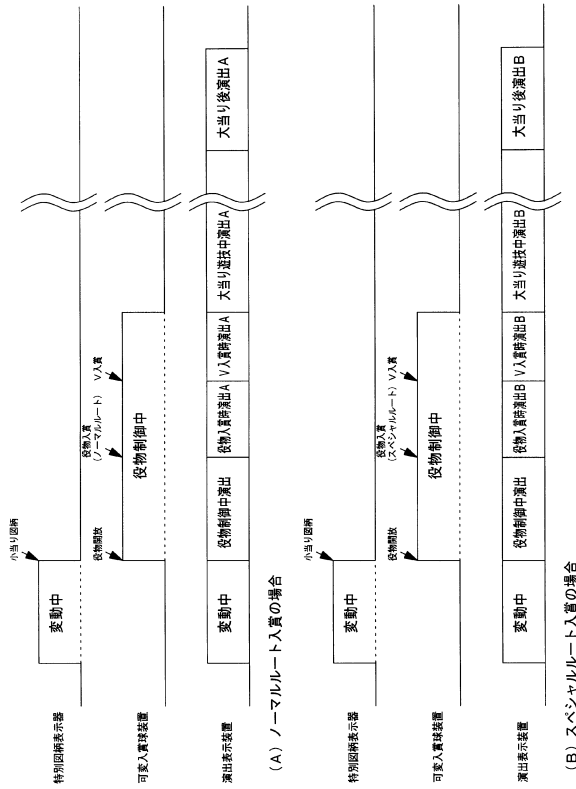
【図 1 3 1】



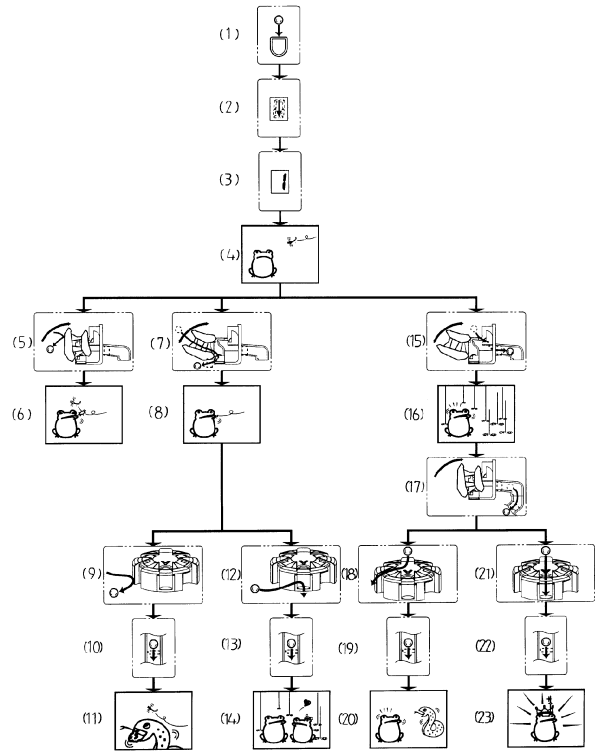
【図 1 3 2】



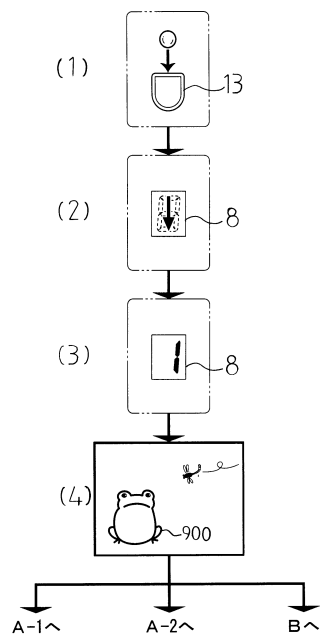
【図 1 3 3】



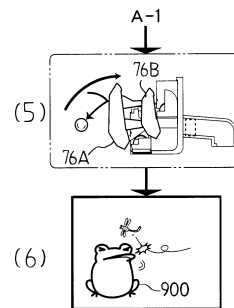
【図 1 3 4】



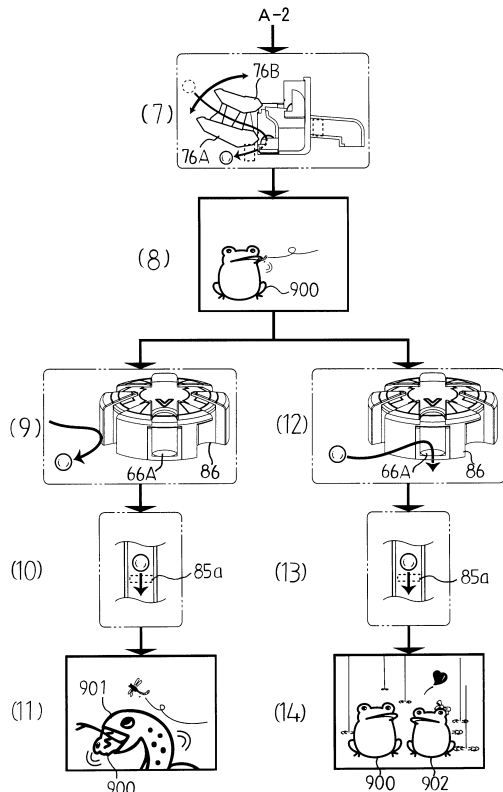
【図 1 3 5】



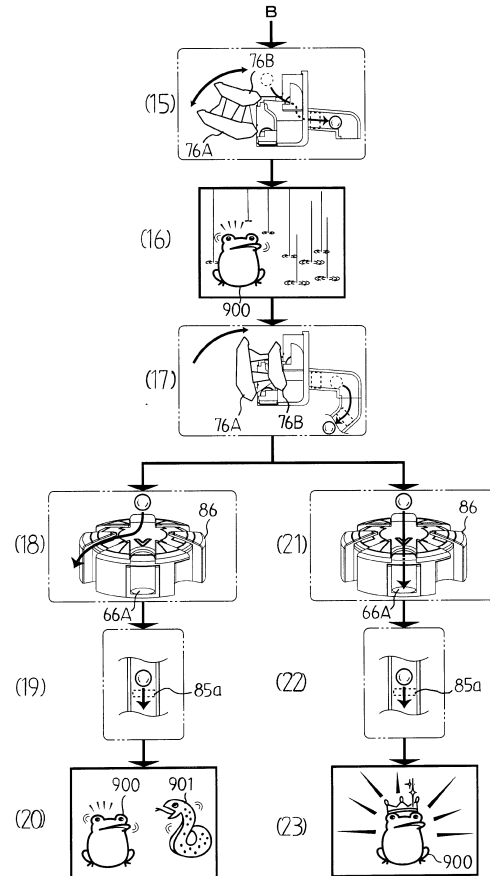
【図 1 3 6】



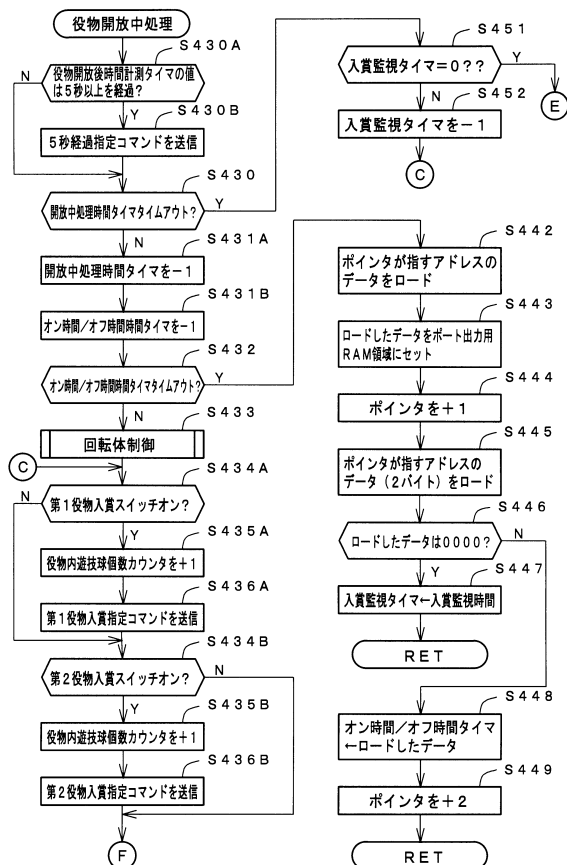
【図 137】



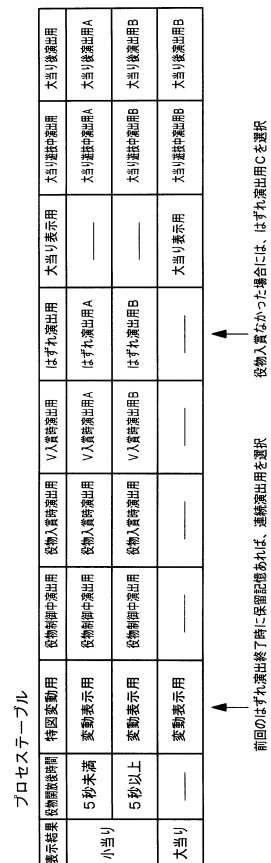
【図 138】



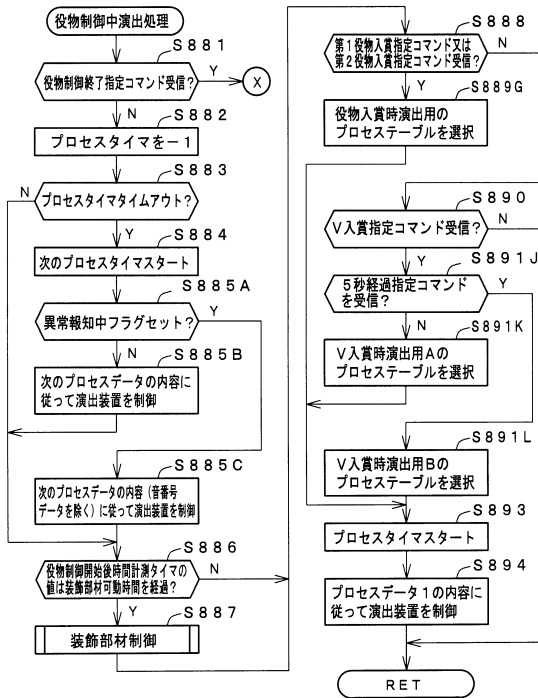
【図 139】



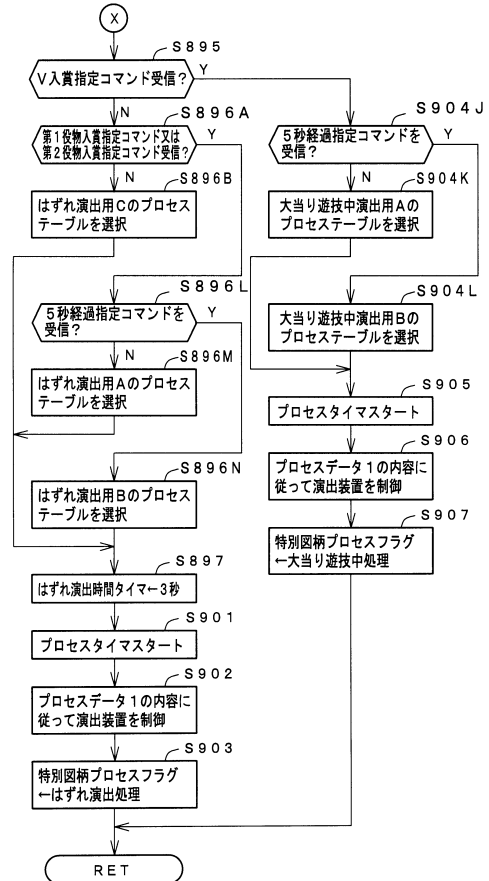
【図 140】



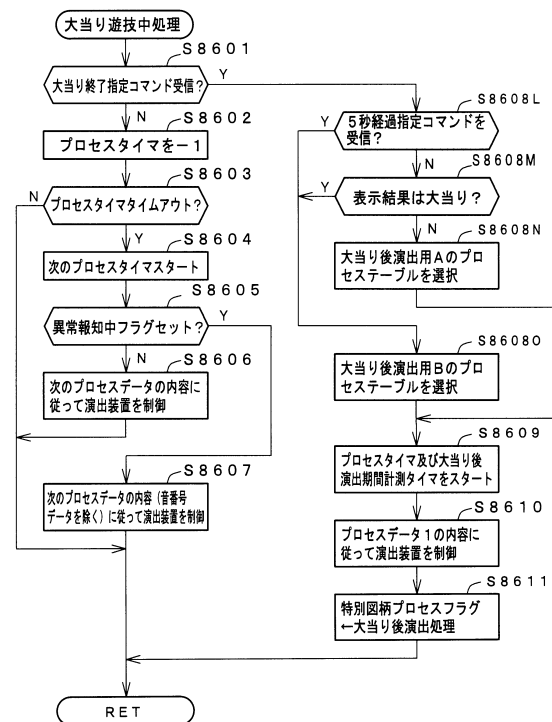
【図 1 4 1】



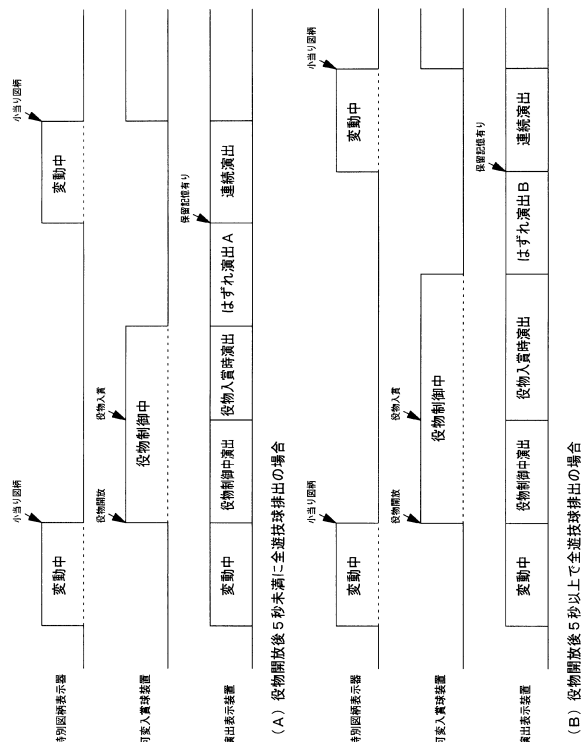
【図 1 4 2】



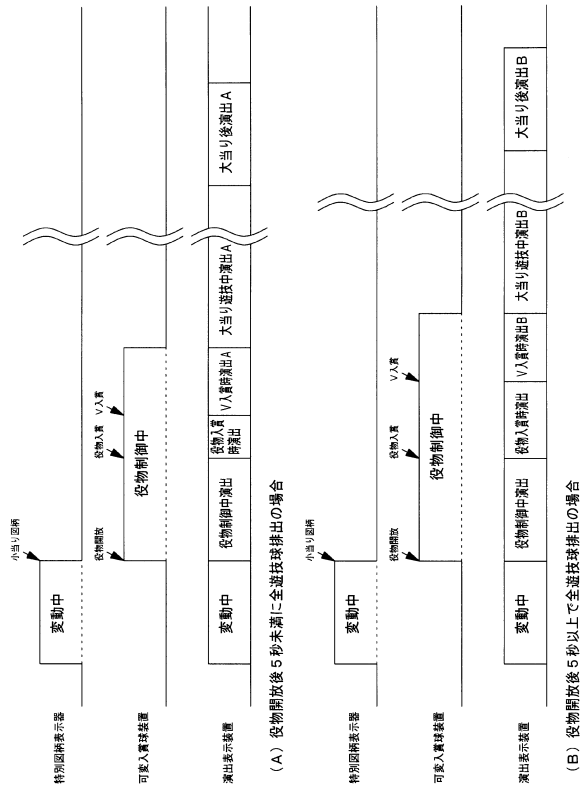
【図 1 4 3】



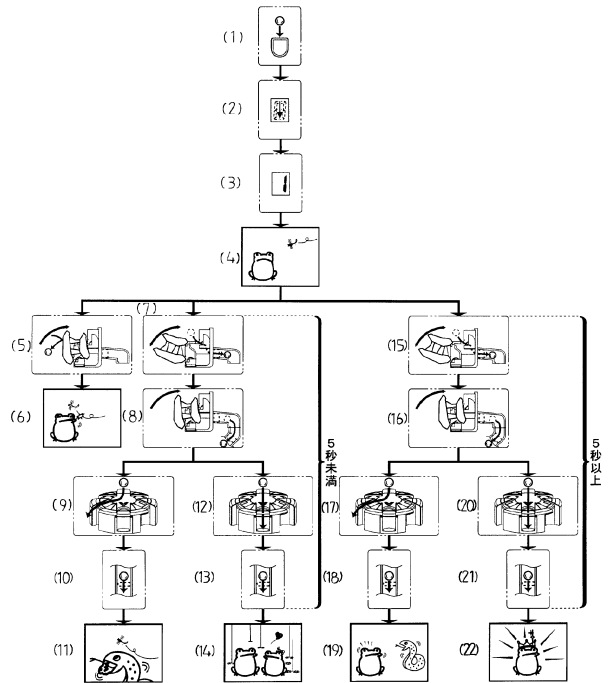
【图 1 4 4】



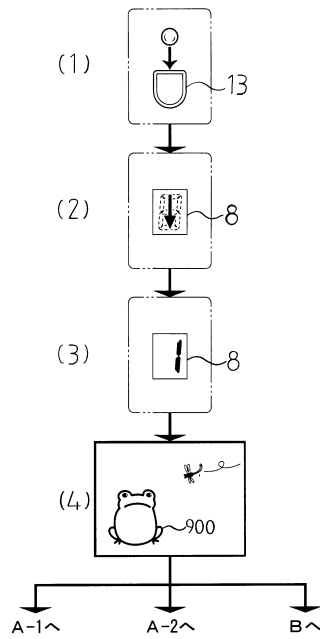
【图 1 4 5】



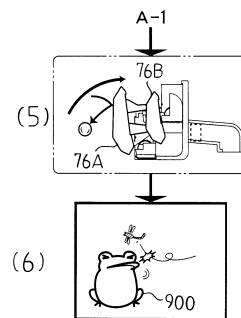
【図 1 4 6】



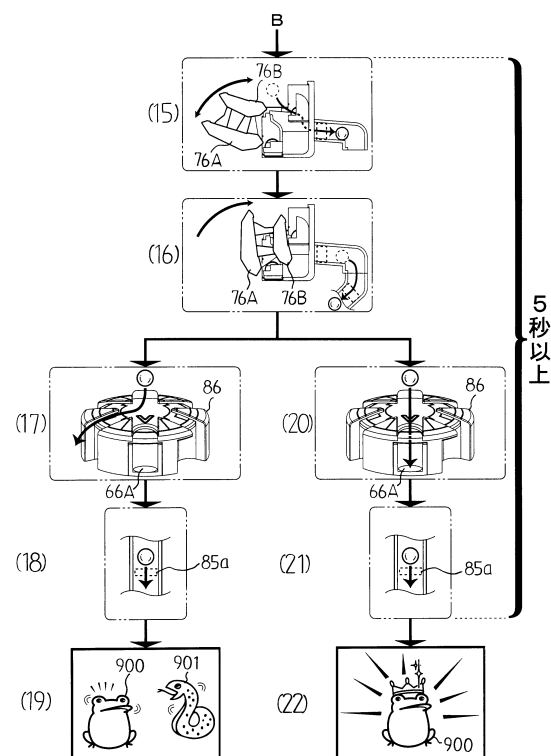
【图 1 4 7】



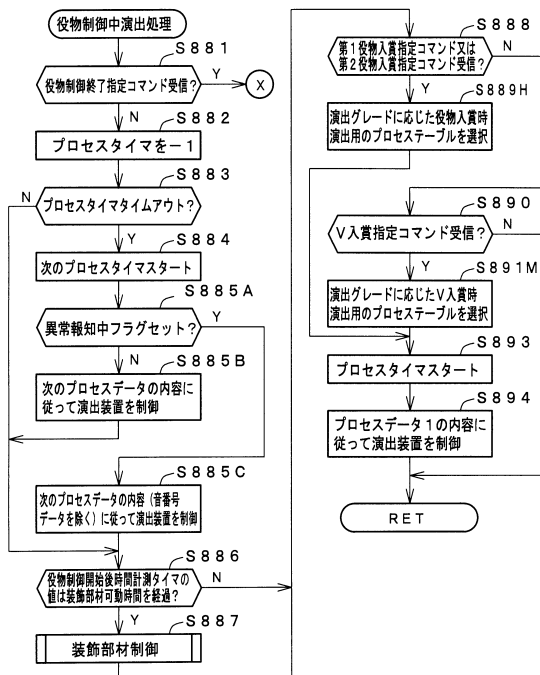
【図 1 4 8】



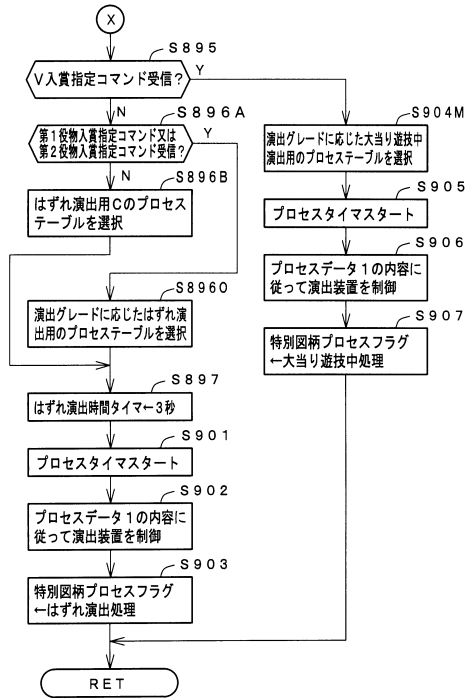
【図 1 5 0】



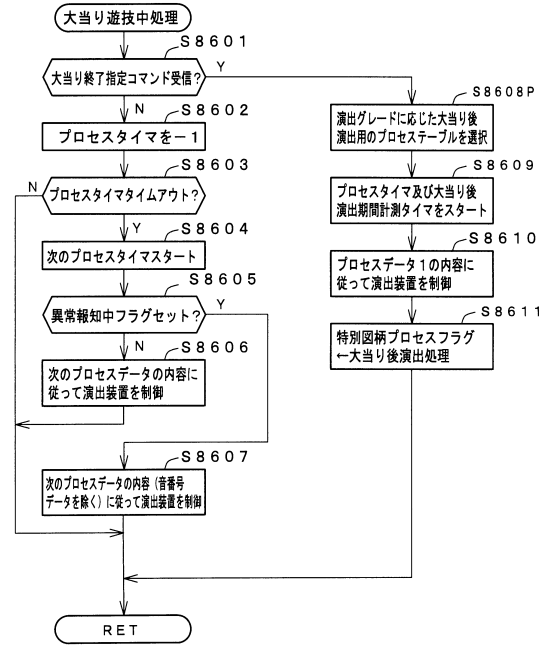
【図 1 5 2】



【図 153】



【図 154】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-117347 (JP, A)
特開2007-244532 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4